GRATIS! UN COMIC INEDITO DE ANIMAL URBANO

COMIQUEANDO

#26 MARZO 1997
COMIQUEANDO
AÑO 3 $6.00
-CORREGIDO-

ARCHIVO DE COMICS
=LordGrood=

TODO SOBRE LA

LEGION OF SUPER-HEROES

REPORTAJES:
- JUAN GIMENEZ
- CARL MACEK

UN COMIC DEL

CABALLERO ROJO

SIGUE EL MEGA-INFORME

STAR WARS

PARA COLECCIONAR

PORQUE VOS LO PEDISTE!

NUEVO CONCURSO COMIQUEANDO DE HISTORIETA!!

COMIQUEANDO busca los talentos del siglo que viene

- ESTA VEZ HAY UN SOLO RUBRO: HISTORIETA. PRESTA ATENCION A LAS BASES Y CONVERTITE EN UN NUEVO PROTAGONISTA DE NUESTRO NOVENO ARTE!
- EN NUESTRO PROXIMO NUMERO, OFRECEREMOS UN CUPON QUE DEBERA SER INCLUIDO EN EL SOBRE DE CADA PARTICIPANTE, JUNTO CON LA O LAS HISTORIETAS.
- TAMBIEN PUBLICAREMOS UN GUION, UNICO Y OBLIGATORIO PARA TODOS LOS PARTICIPANTES.
- POR LO TANTO, PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO, ES ABSOLUTAMENTE INDISPENSABLE COMPRAR LA COMIQUEANDO Nº27.
- AHORA SI, LOS MALDITOS TECNICISMOS.

Bases del Concurso

1) Podrán participar aquellos lectores de Comiqueando que no acrediten publicaciones profesionales anteriores a la fecha de cierre del concurso. Podrán participar trabajos firmados con seudónimo, pero deberá constar el verdadero nombre de el/los participante/s.
2) Los participantes deberán dibujar únicamente el guión que se publicará en Comiqueando Nº27.
3) Las historietas deberán respetar el formato de Comiqueando, es decir, 17,5 x 26 cm. o ampliaciones proporcionales.
4) Las historietas que se presenten deben ser fotocopias (está terminantemente prohibido enviar originales) en blanco y negro.
5) La recepción de trabajos cierra el 28 de Octubre de 1997.
6) El ganador será elegido por un Jurado, integrado por miembros del staff de Comiqueando y prestigiosos artistas del ámbito nacional. El dictamen de este Jurado será inapelable.
7) El ganador verá su trabajo publicado en el número de Comiqueando a editarse en Enero de 1998 y recibirá el pago correspondiente después de la publicación. También se hará acreedor a otros premios, otorgados por nuestros auspiciantes, que daremos a conocer oportunamente.
8) Todos los trabajos deberán incluir el cupón oficial del concurso, con los datos completos (Nombre, Dirección y Teléfono) del participante y remitirse personalmente o por correo a Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Capital.
9) Cada participante podrá mandar la cantidad de trabajos que desee (siempre en base al mismo guión), pero en ningún caso serán devueltos.
10) El envío de material presupone la total aceptación de este reglamento.

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

Hola, cómo va? Lamento comenzar la sección con tanta bronca, pero es inevitable. Como habrá notado más de uno, hace un tiempo salió a la calle el n°1 de una tal Enciclopedia del Comic Americano, publicado por Símbolo Editorial. En el staff de dicha colección, figuramos mi hermano Diego, el Bicho García y yo... que no tenemos absolutamente nada que ver con ese proyecto! En ningún momento la gente de Símbolo nos encargó material, ni nos pautó fechas de entrega ni nos prometió pago alguno! Yo sabía que existía el proyecto de editar algo así, pero nada más. Ni fechas, ni contenido, ni colaboradores, ni nada. Con lo cual no dudo en afirmar que la persona de Símbolo que redactó ese staff faltó lisa y llanamente a la verdad, seguramente buscando darle al proyecto una seriedad que -con sólo hojear el n°1- es obvio que no tiene.

Otra poco grata sorpresa de Símbolo es una carta que me mandó Pablito "Muñones" Muñoz (y que contestaré oportunamente en el Correo) en la que... me trata de usted! Sí! A mí, que me conoce hace casi 10 años! A mí, al salame que lo hizo entrar como diagramador en Skorpio cuando estaba en el CBC! Al infeliz que lo recomendó como letrista en Editorial Perfil, en los inmemoriales tiempos de Hugo García y los Outsiders! Realmente, no lo puedo creer.

Yo entiendo que no te gusten las cosas que se dicen acá acerca de la empresa para la cual trabajás, Pablito, pero de ahí a perder la memoria de un saque... ¿no será mucho? ¿O será que el Andrés Accorsi que era amigo tuyo es el que escribe en la Enciclopedia del Comic? Pero basta de gansadas. Es hora de las sorpresas agradables. Y si no, miren el aviso del próximo número en una de las retiraciones de tapa. ¿Qué tul? ¿Vieron cómo pensamos en ustedes? Y además, para que el cebamiento sea total, se viene un nuevo concurso de Historieta, una nueva edición de FantaBaires y -si todos ustedes compraron Vórtice- una línea de comic-books de autores argentinos.

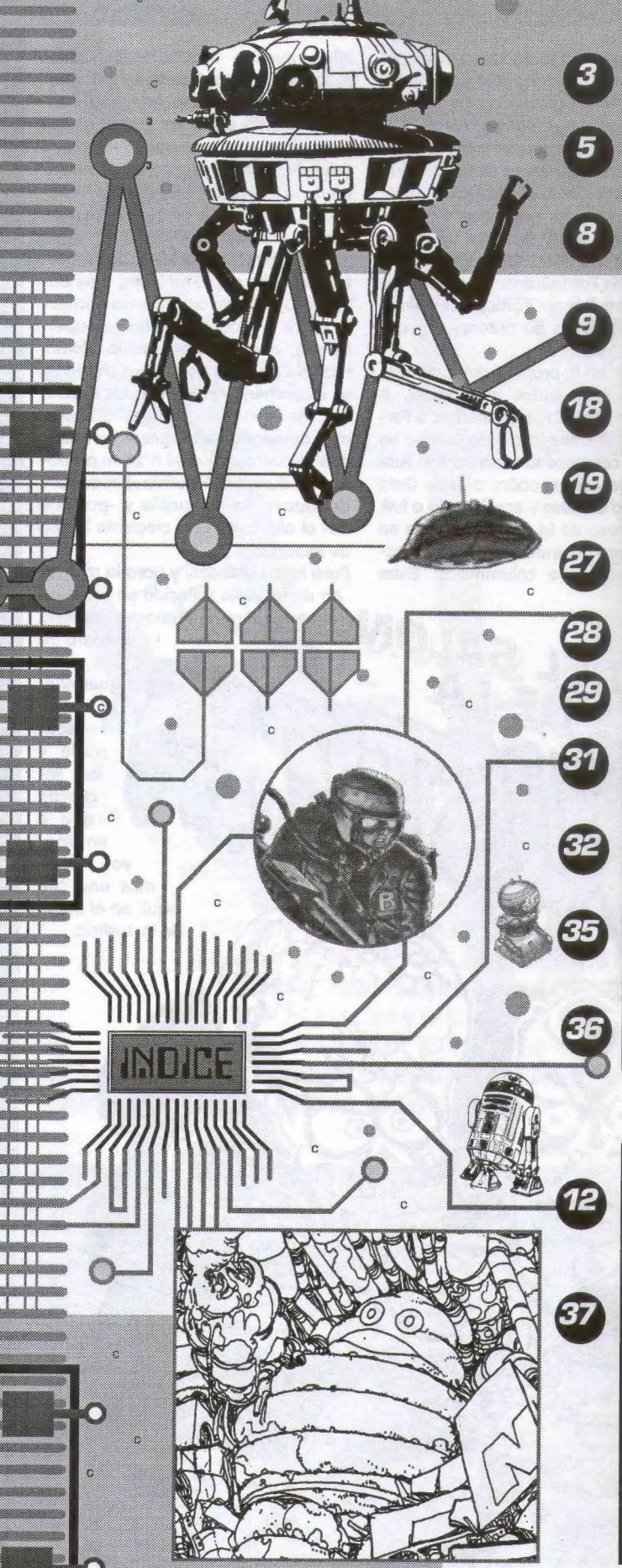
Pero acá, en la propia Comiqueando, también hay lindas novedades. A partir de este número tenemos a Fernando González (segundo premio en nuestro concurso anterior) como ilustrador de esta sección; a Fede Gatti de vuelta en casa y escribiendo a full; y el regreso de la Mesa Redonda en su formato original de nueve publicaciones y nueve columnistas. Entre ellos, nuestro diseñador-dibujante-redactor Luquitas Varela (la multiprocesadora del Noveno Arte) y un invitado elegido entre las cartas de los lectores, que incluso podés ser vos. Y además, te llevás gratarola el anticipo de la nueva serie de Animal Urbano, el impactante personaje de Edu Molina y Guillermo Grillo.

¿Algo más? Por supuesto: dos reportajes de lujo; más Star Wars; más Dani The O y Gustavo Sala; más una nota sobre la gloriosa Legión de Superhéroes, que ojalá no sea la última; más el Caballero Rojo, cuya chapa ya es inconmensurable; más las secciones de siempre, siempre distintas; más la alegría de empezar un nuevo año (recuerden que el n°25 lo preparamos durante Diciembre) rodeados del apoyo, la compañía y -por qué no- el afecto de una creciente legión de lectores.

Para todos ustedes, y para la memoria de un ídolo fallecido en Enero, el maestro André Franquin, es este número de Comiqueando. Los invito a recorrerlo y les recuerdo que en Mayo tenemos una cita aquí, en el Salón de la Justicia...

Editorial de Andrés Accorsi

Dibujo de Fernando González



INDICE

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi.

5 **COMIC CLIPS,**
con toda la actualidad y las infaltables Chiquititas.

8 **FICHA: Ra´s al Ghul**
por Diego Accorsi

9 **AGENDA ARGENTA.**
Las más interesantes novedades locales y el comentario de todos los fanzines que nos llegan.

18 **FICHA: Nightwing,**
por Federico Gatti.

19 **CABALLERO ROJO.**
Continúa la historia de este nuevo ídolo creado por Toni Torres y Mariano Navarro.

27 **FICHA: Æon Flux**
por Andrés Accorsi

28 **PANTALLAZOS,**
por Mr.Master.

29 **FICHA: Black Bolt,**
por Diego Accorsi.

31 **FICHA: Dago,**
por Mr.Master.

32 **LOS RESCATADORES**
se suben a la onda ciencia-ficción y repasan 35 años de historia de Barbarella.

35 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS,**
por Gustavo Sala.

36 **LA VERDULERIA.**
Más datos del INDECAP, el Bottom Ten y los infaltables Funny Animals.

© MTV

© Giménez

NOTAS

12 **REPORTAJE A JUAN GIMENEZ.**
Invitado de honor en FantaBaires '96, este genial mendocino radicado en Barcelona conversó con Diego y Andrés acerca de su impresionante trayectoria. Descúbranlo.

37 **SUPLEMENTO STAR WARS.**
Lisandro Berenguer Grassi surca otra vez el cosmos, juntando data de los protagonistas de la inmortal saga de George Lucas.

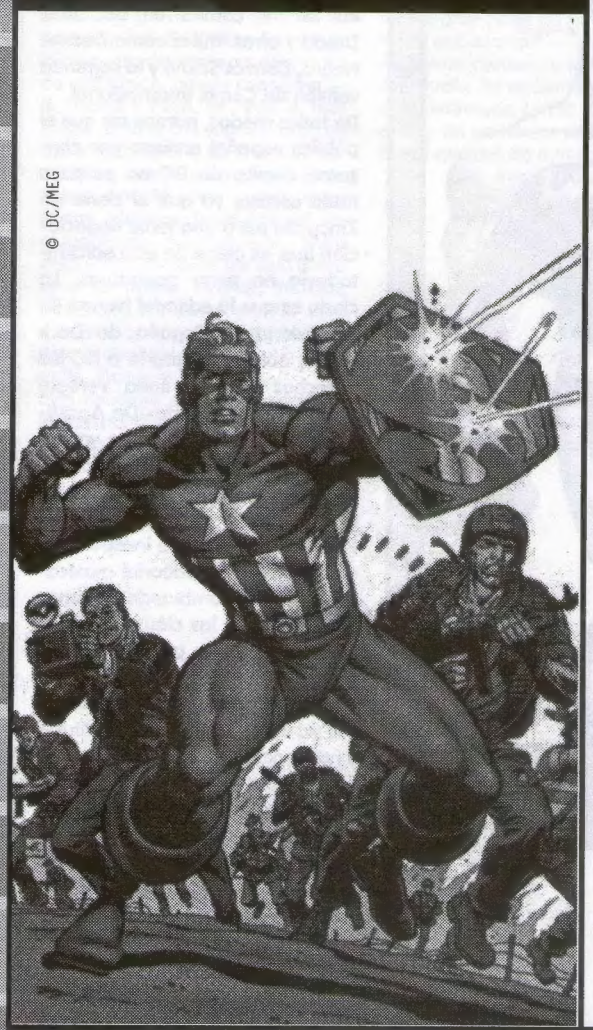
Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press. Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.

Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es Marca Registrada (Nºde Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Trapacs, Balcarce 458, 1º piso. No se olviden de Cabezas. **MARZO de 1997.**

XCOMICCLIPSX

AMALGAM: SEGUNDA VUELTA



Como ya dijimos varias veces, una de las mejores ideas del año pasado fue el Universo Amalgam, la mezcla entre los personajes de Marvel y DC. Después de la miniserie de Access, ambas editorial ofrecen para Abril una nueva tanda de 12 títulos del sello compartido. Allá vamos.

Marvel pica en punta con Challengers of the Fantastic nº1, donde Karl Kesel y Tom Grummett retoman al grupo que ya había aparecido en Spider-Boy nº1. El villano es Galactiac, mezcla de Galactus y Brainiac.

Le sigue Thorion of New Asgods nº1, mezcla del panteón nórdico con los New Gods de Kirby, a cargo de Keith Giffen (guión) y John Romita Jr. (dibujo). Acá aparece L'Ok D'saad y reaparece Thanoseid.

Una que ya habíamos anticipado: Iron Lantern, con guión de Kurt Busiek y dibujo de Paul Smith. Hal Stark recibe los poderes de Oa, el planeta viviente. A ver quién pesca a qué personaje de Marvel se refiere.

La X-Patrol vuelve en The Exciting X-Patrol nº1, a cargo de Barbara Kesel y Brian Hitch, con los mismos miembros de la vez pasada.

Spider-Boy también vuelve en el Spider-Boy Team-Up nº1, en el que conoce a Spider-Boy 2099 (Mig-El) y viaja con él al futuro, a conocer a la Legion of Galactic Guardians! Escribe Roger Stern, dibuja Jo Ladronn (lindo apellido, no?).

Y otro regreso: Magnetic Men Featuring Magneto nº1, escrito por Tom Peyer, dibujado por Barry Kitson y con un combate a muerte contra la Sinister Society y bochas de robots malignos.

Por el lado de DC, tenemos a Generation Hex nº1, un western donde Jonah Hex se mezcla con Chamber y se junta con Madame Banshee y Skinhunter (Skin + Scalphunter). Un delirio concebido por Peter Milligan y dibujado por Adam Pollina.

Vuelve la JLX en JLX Unleashed nº1, por Christopher Priest y Oscar Jiménez, esta vez a luchar con la Hellfire League of Injustice y el temible Fing Fang Flame. Y Amazon se une al grupo!

Dark Claw llega al dibujo animado y, por supuesto, Amalgam Comics lanza el nº1 de Dark Claw Adventures, escrito y dibujado por Ty Templeton. Los villanos son Ra's A-pocalypse y su hija Lady Talia.

Otro que habíamos batido es Lobo the Duck nº1, con el main man cruzado con Howard en una historia a cargo de Alan Grant y Val Semeiks. Lobo se enfrenta a una mezcla entre dos personajes de Giffen: Lunatik Bug.

Y vuelve también Super Soldier, con el equipo creativo intacto (Gibbons dijo que no aceptaría, pero aflojó) en la Super Soldier: Man of War nº1, ambientada en la Golden Age y con la participación del Sgt.Rock y sus Howling Commandos!

Por último llega el nº1 de Bat-Thing (mezcla de Man-Bat y Man-Thing), un thriller de terror escrito por Larry Hama y dibujado por Rodolfo Damaggio. No lo olvides: en Abril el Universo Amalgam reabre sus puertas para vos. Date una vuelta. (Mr.M.)

CHIQUITITAS

ARGENTINA

•Parece que Marzo va a ser un mes de innumerables lanzamientos. Se esperan el nº1 del comic-book de Cybersix, una nueva miniserie de Animal Urbano y nuevos números de La Hacha, Parásito y El Laucha. Fuerza!

•Sigue a la venta Vórtice, el álbum de Comiqueando Press que reúne historietas de Solano López, Altuna, Alcatena/ Mazzitelli, Trillo/ Risso, el Niño Rodríguez, Horacio Lalia, Fernando Calvi y muchos más.

EUROPA

•Tal como anticipamos en el número anterior, Robin Wood se ganó el premio Yellow Kid al Mejor Guionista Internacional. Felicitaciones! Y la mala noticia: parece que Robin y Lito Fernández han decidido cerrar la serie de Martin Hel.

DARK HORSE

•Elric, el personaje creado por Michael Moorcock, vuelve al comic de la mano de P.Craig Russell en una miniserie de siete capítulos titulada Stormbringer. Muy interesante.

•Aliens por dos en Marzo: un especial llamado Pig, escrito por Chuck Dixon y el esperado team-up con Batman, por Ron Marz y Berni Wrightson.

•Más Sin City. En Marzo sale Sex & Violence, un especial de 32 páginas, de regreso en la pecaminosa y cautivante ciudad de Frank Miller. Y también más Nexus. Se viene God Con, una saguita de dos números, siempre a cargo de Mike Baron y Steve Rude.

•Paul Chadwick y Mike Mignola están preparando nuevas miniseries de Concrete y Hellboy, respectivamente, ambas en carpeta para 1997. Michael Allred, en cambio, ya piensa en el '98 y promete para ese entonces un team-up entre Madman y Spider-Man.

DC

•Los muchachos de Kiss anunciaron que se van de Marvel y está casi confirmado que DC editará los comics y Todd McFarlane los muñecos de los siempre vigentes Paul, Peter, Ace y Gene.

•Tres nuevas series muy locas: Resurrection Man (guión de Dan Abnett y Andy Lanning, dibujo de Jackson Guice) viene en una onda dark, cuasi-vertiguesca, pero en el Universo DC. Xero (guión de Christopher Priest, dibujo de CrissCross) es un antihéroe negro, pesutti y jugador de basket. Young Heroes in Love (guión de Dan Raspler, dibujo de Dev Madan) es una onda telenovela para jóvenes, pero con superhéroes, con chistes, mucho énfasis en las personalidades de los personajes y algo de sexo. ¿Quién da más?

•Una grossa: Mark Waid y Brian Augustyn están preparando 12 números de Justice League: Year One, con historias de la Liga clásica, intercaladas entre las originales de los '60!

•Se larga la miniserie de Anarky, con sus creadores al timón. Alan Grant y Norm Breyfogle se reúnen para una saga donde también participan Etrigan y Darkseid!

•Una buena: vuelve The Creeper, en una serie que escribe Len Kaminski. Y dos malas: Humberto Ramos deja Impulse y Gary Frank deja Supergirl.

•Chau Milestone. Hardware, Icon y Static, los tres títulos que le quedaban a la sublínea iniciada en 1993 cierran en Marzo. Una pena.

•House of Secrets, el nuevo hit de Vertigo, inicia en su nº8 una nueva saga donde te podés enganchar al toque. Además, sale la recopilación de los cinco primeros números, que están agotados.

•Ya que andamos por Vertigo, se viene Weird War Tales, una miniserie en formato

¿SUPER QUIEN?

Y sí, Superman está irreconocible. Después de casi 60 años de su creación y casi 11 de su reformulación, el viejo y glorioso Hombre de Acero vuelve a sufrir un cambio radical en su siempre turbulenta existencia. Resulta que, al recuperar sus poderes luego de Final Night, estos ahora funcionan de modo diferente. Resumiendo, digamos que Superman ahora puede pasar de una forma humana 100% vulnerable a su forma de criatura de energía, que se desplaza como un relámpago y puede atravesar y ser atravesado por diversos objetos.

Este grosero sacudón -afirman los creadores- no es una saga cuyo final está escrito, sino un experimento que continuará indefinidamente si los lectores lo apoyan. Y pronto sabremos qué dice la muchachada, ya que Supi estrena su nuevo look en Superman nº123, que sale el 12 de Marzo. La historia continúa en Adventure Comics nº546 (contra Metallo) y Action Comics nº733, donde Superman le pide ayuda a un héroe con poderes similares: The Ray.

¿Será este un nuevo comienzo, con nuevas y mejores historias para el desgastado héroe de Krypton? ¿O el nuevo traje, los nuevos poderes y el nuevo logo son apenas un engaña-pichanga para mantener el interés de los lectores y lograr notas en los diarios? No sé la respuesta, pero el traje me parece espectacular! (Mr.M.)

ZINCO SE FUE AL ZIELO

Después de más de 15 años de actividad, el 1º de Enero cerró sus puertas la editorial española Zinco, famosa por sus ediciones locales de los comics de DC, Juez Dredd y otros títulos como Dossier Negro, Comics Scene y la segunda versión de Comix Internacional.

De todos modos, parece ser que el público español ansioso por consumir comics de DC no es para nada escaso, ya que el cierre de Zinco dio pie a una feroz negociación que -al cierre de esta edición- todavía no tiene ganadores. Lo cierto es que la editorial Norma (licenciataria en España de Dark Horse) quiere comprarle a DC los derechos para la línea Vertigo, mientras que Planeta- De Agostini, el pulpo madrileño que ya tiene Marvel, Image y toneladas de manga, se quiere quedar con todo el paquete.

Pero hay un tercer -e inesperado- contendiente: la editorial mexicana Vid que, cambiando mínimamente una de las cláusulas de su contrato con DC, podría incorporar a España a su territorio de exclusividad. Dicen que la gente de Vid ya está mirando nuevos títulos y hasta pidiendo presupuestos para, en caso de ganar la licencia, mejorar la calidad gráfica de sus ediciones. Seguramente para el próximo número de Comiqueando sabremos en qué terminó esta virulenta rosca editorial. (A.A.)

de antología, con historias de guerra a las que Grant Morrison, Peter Milligan y otros guionistas les ponen el toque Vertigo. Entre los dibujantes están David Lloyd, Duncan Fegredo, Peter Kuper, Eric Shanower y Richard Corben. La quiero ya!

•Y pronto se viene una nueva miniserie de Witchcraft, una vez más con guión de James Robinson, pero con un sólo dibujante: Michael Zulli. Y también está en camino Transmetropolitan, una serie de la línea Helix muy sacada, escrita por Warren Ellis y dibujada por Darick Robertson.

• Está en camino Transmetropolitan, una serie de la línea Helix muy sacada, escrita por Warren Ellis y dibujada por Darick Robertson. Siempre en Helix, Cyberella llega a su fin en el n.12, porque el dibujante Don Cameron no se banca más la periodicidad mensual. El personaje continuará en una serie de especiales trimestrales.

•Tras el éxito de su Big Book of Conspiracies, Doug Moench se juega con el Big Book of the Unexplained, con OVNIs, Pie Grandes y misterios a granel. Como siempre, bochas de dibujantes, incluyendo a varios grossos.

IMAGE

•Arcanum, la serie de Brandon Peterson que se venía posponiendo hace meses, sale finalmente en Marzo, en el sello Top Cow.

•Hablando de Top Cow, está armando un crossover con Event en el que juntan a Painkiller Jane con Darkness, el personaje más taquillero de la casa. Escribe Garth Ennis y dibuja Amanda Connor.

•Impresionante! Tanto hinchamos las pelotas y finalmente... vuelve Freak Force! Erik Larsen y Andy Kuhn relanzan una serie favorita de los críticos, pero que no pegó entre los fans. Mirala, a ver qué onda.

•Barbara Kesel y Ryan Odagawa lanzan un nuevo spin-off de WildCATs. Se llama Savant Garde y cuenta con Savant, Majestic, Cybernary y otros. No creo que sea gran cosa, pero...

•Dos series totalmente nuevas: Firstman (guión de AnSnyder, dibujo de Andy Smith), un superhéroe más; y Head-Hunters (guión y dibujo de Chris Marrinan), que pinta un poquito más interesante.

•Está la nómina completa de la línea blanco y negro de Image: Aaron Strips, Dusty Star, Amanda and Gunn, Espers, Soulwind, Ragmop, Ship of Fools, Childhood's End y Bliss Alley, esta última totalmente a cargo de William Messner-Loebs. Atenti, que acá hay alternativas en serio.

•Pronto se viene el Gen13/ Generation X, dibujado por el maestro Arthur Adams. Atención también a Gen13 Bootleg, donde pronto viene un número con guión de Warren Ellis y dibujo de Steve Dillon. Otra buena de WildStorm: Backlash cierra en su n.32. Tarde pero seguro.

•Y por último, dos series tradicionalmente de Dark Horse, The Badger y Heartbreakers, también están por pasarse a Image.

MARVEL

•A Marvel le fue bárbaro con los libracos de reprints en blanco y negro. Tanto que en Marzo sale el segundo tomo de Essential Wolverine y ya se está hablando de republicar en este formato viejos núeros de Iron Man y Fantastic Four.

•Beast, uno de los pocos mutantes aún tolerables, protagoniza su propia miniserie, escrita por el maestro Keith Giffen y dibujada por Cedric Nocon. De todos modos, la historia está llena de otros personajes (Cannonball, Karma, Viper, Spiral) con lo cual difícilmente haya lugar para el merecido lucimiento del peludo Dr.McCoy.

•Confirmado para Marzo el nº1 de la nueva serie de Ka-Zar, a cargo de Mark Waid y Andy Kubert. Y hablando de los Kubert, después de varias idas y venidas, se confirmó que Adam reemplazará muy pronto a Mike Deodato en las páginas de Hulk.

•Ka-Zar es sólo el primero de una larga lista de viejos personajes de Marvel que vuelven en el '97. Alpha Flight prepara su regreso, de la mano del guionista Steven Seagle. Dr.Strange vuelve en un especial a

ADIOS A OTRO PROCER

El 5 de Enero último falleció en Bruselas el genial André Franquin, uno de los más grandes autores que tuvo el comic franco-belga. Franquin acababa de cumplir 73 años, ya que nació el 3 de Enero de 1924, en Bruselas. Estudió Bellas Artes y se inició como dibujante en un estudio de animación, donde conoció a Jijé, Morris y Peyo. En 1946 se hizo cargo de la archi-popular serie de Spirou, tira central de la revista homónima, donde permaneció nada menos que 23 años y creó, entre tantas historias fabulosas, al incomparable Marsupilami. Entre 1955 y 1959 también dio vida a una serie de humor familiar, llamada Modeste y Pompon y en 1957 creó a su otro gran personaje, el inepto pero entrañable Gaston Lagaffe. Franquin también colaboró con la revista Fluide Glaciel y con Trombone Illustré, suplemento de Spirou para el cual creó sus maléficas Ideas Negras. Su producción disminuyó durante la década del '80, en la cual se reencontró con el Marsupilami en nuevas aventuras y concentró gran parte de su labor en el rubro publicitario.

Referente central de la Escuela de Marcinelle (la vertiente de la línea clara enfretada con la de Hergé) y dueño de un humor amplio y profundo que deleitó a tres generaciones, André Franquin es el responsable de muchas historietas tan maravillosas como imposibles de olvidar. Por eso vivirá eternamente, aunque más no sea en el corazón de los comiqueros. (A.A.)

MARVEL EN LA LONA

Desde principios del '97 hasta ahora, no se habla de otra cosa. Marvel, la editorial nº1 del mundo occidental, la que lidera el mercado americano desde hace 25 años, está en quiebra. Pero a no desesperarse, que la convocatoria de acreedores está en marcha y, hasta ahora, Marvel asegura que les puede pagar a todos. La justicia de los EEUU ya falló a favor de la editorial, que podrá seguir operando normalmente, siempre y cuando le ingresen los créditos que -según los directivos- ya le han sido aprobados. El principal accionista de Marvel, Ron Perelman (dueño también de Revlon, la empresa de cosméticos nº1 del mundo), afirma que no va a ceder el control de la mayoría accionaria, tratando de tapar los rumores que sugerían que la Time-Warner (mega-pulpo multimedia que tiene, entre otros negocitos, una editorial llamada DC Comics) andaba con ganas de apoderarse del imperio forjado por Stan Lee.

Y mientras en Marvel la consigna es "acá no ha pasado nada", lo cierto es que Heroes World, la distribuidora exclusiva de esta editorial, cerró sus puertas en Febrero y todo el material de Marvel pasó a manos de Diamond, que ahora queda como la única distribuidora de comics de los EEUU.

Y si la justicia supone que Marvel está en condiciones de sanear sus finanzas, es hora de preguntarse: ¿Por dónde vendrá el recorte? ¿Menos personal? ¿Menos títulos? ¿Menos dibujos animados, muñecos y figuritas? ¿A la basura los planos del parque de atracciones en California? ¿Qué tal si prueban haciendo buenas historietas, como hace 36 años, cuando Marvel era una pobre oficinita donde trabajaban cuatro tipos? Excelsior! (A.A.)

cargo de P.Craig Russell. Y también se barajan los regresos de Moon Knight, Master of Kung-Fu, Satana y Hellstorm.

•Los que también se aseguraron el regreso son Power Man y Iron Fist, protagonistas junto a Hulk, Hercules y una nueva White Tiger de Heroes for Hire, una nueva serie (que originalmente se iba a llamar Power Corps) con guión de Roger Stern y dibujos del español Pasqual Ferry. La joda larga en Abril y parece entretenida.

•A tono con el manga de los Teen Titans, Marvel está preparando el manga de Wolverine. Además, a los mutantes se les viene la noche en el crossover de todos los títulos preparado para este año que -según trascendió- se llama Zero Tolerance y narra la ofensiva final de las facciones anti-mutantes contra los queridos homo superior.

•También se prepara un Flashback Month, donde todas las series de Marvel mostrarán historias ambientadas diez años en el pasado. ¿Se habrán dado cuenta de que en el '87 vendían mejor que ahora?

•Y otro rumor que todavía no pasó de eso es la reaparición en el Universo Marvel de los personajes que se fueron al Universo de Lee y Liefeld. Parece que la cosa se está armando para fin de año y que los X-Men juegan un rol central en la saga.

OTRAS

•El 31 de enero falleció el ilustre Dan Barry, notorio dibujante de Flash Gordon y -en los últimos años- de Indiana Jones y otros títulos de Dark Horse. Adios, maestro.

•En el nº112 de Betty y Veronica, Archie descubre que ambas están por recibir propuestas de matrimonio y se pone las pilas. Pero, ¿a quién le pedirá la mano? Y lo más importante, ¿aceptará ella?. Buscadla!

•Los muchachos de Event andan tan atrasados con la serie de Ash, que Mark Waid y Humberto Ramos se hicieron cargo de un par de números, para darle aire a Joe Quesada, mientras este terminaba el Ash/Azrael.

•Para Marzo, Acclaim ofrece el nº1 de Bloodshot (por Len Kaminski y Sal Velluto) y de una serie que ya tiene un comprador (yo): Trinity Angels, un grupo de super-minitas escrito y dibujado por Kevin Maguire.

•Una de Caliber con excelente pinta: St. Germaine, el supuesto conde inmortal, llega al comic de la mano de Gary Reed y Vince Locke, otrora entintador de Sandman.

•Y otra grossa de Caliber, pero para Abril: Dicks, una nueva guarrada de Garth Ennis y John McCrea, el equipo creativo de Hitman.

•Finalmente en Marzo, Maximum Press lanza el Spider-Man/Badrock que hicieron Dan Jurgens y Marat Mychaels y que nunca llegó a salir en Image. No se hubieran molestado, che...

•Un Judío en la Praga Comunista, el más reciente éxito del italiano Vittorio Giardino, llega a los EEUU, publicado por NBM. Muy grosso.

•Ya de regreso en Cartoon Books, Bone llega a su número 28 y a su cuarta recopilación que, por ahora, sale sólo en tapa dura.

•Hate se va a 48 páginas a color sin subir el precio! Y además de Buddy y sus amigos, un comic de Bagge dibujado por Robert Crumb! Todo esto en Abril, en Hate nº27. Deme dos!

•Vuelve el Spirit! Si! A partir de Junio, nuevas aventuras del héroe creado por Will Eisner, a cargo de Michael Allred, Matt Brundage y Michael Avon-Oeming. Me la compraba aunque la dibujara mi vieja! Edita Kitchen Sink.

•En Abril debuta Ariel Olivetti como dibujante de Jaguar God, el título de Verotik escrito por Glenn Danzig. Si te gusta esa onda, dale nomás.

• Por último, Robert Crumb y Aline Kominsky lanzan, después de dos años de espera, el segundo número de Self-Loathing Comics, que además contará con colaboraciones de otros dos próceres: Art Spiegelman y Charles Burns. Imprescindible.

Rā's al Ghūl

Nombre Real: No revelado.
Primera Aparición: Batman n.232 (1971).

Creadores: Denny O'Neil y Neal Adams.

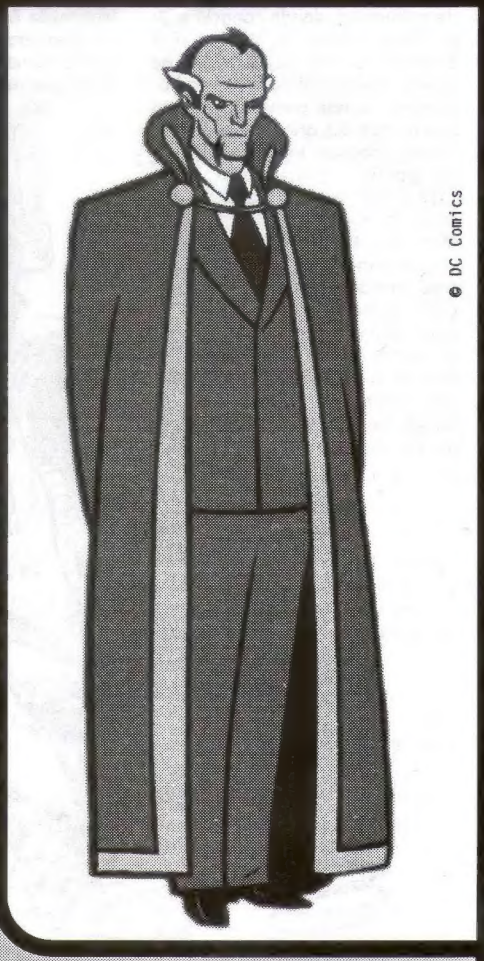
HISTORIA: Hace más de cinco siglos, cercano a la época de las Cruzadas, en el norte de Africa existió una civilización hoy olvidada. Allí comienza la historia de este misterioso personaje, que nace en una noche de tormenta, augurado por un profeta como un ser longevo, capaz de convertirse en el salvador o el destructor de la Humanidad. No se sabe su nombre verdadero, pero sabemos que a través del estudio llegó a convertirse en un afamado sanador, apoyado más en la ciencia que en la magia. Así y todo, su obsesión por derrotar a la muerte (a quien sueña con forma de murciélago) le hizo conocer el secreto de la curación más allá de la vida. Durmiendo en el desierto, aprendió que en un pozo cavado en un punto de cruce de las líneas energéticas de poder de la Tierra, al echar ácidos y venenos, estos se convierten en agentes sanadores y son capaces de resucitar a un muerto.

Su primera prueba fue con el injusto hijo de un sultán quien, tras salir del pozo, asesinó a Sora, la amada esposa de Ra's. En venganza, y tras sufrir horribles torturas por parte del hijo del sultán, el sabio científico se alió con su tío, un nómada saqueador del desierto para acabar con el sultán y su hijo. Así lo hizo, destruyendo por completo la ciudad y prohibiendo todo vestigio de la existencia de esa civilización, hasta la destrucción del demonio a quien adoraban, Bisu, a quien le sacara la cabeza. De allí su nombre, Ra's Al Ghul, que significa Cabeza de Demonio. Con el secreto del Pozo de resurrección (luego llamado el Pozo de Lázaro), Ra's y su tío vivieron por siglos, amasando fortunas. Llegando a nuestros días, Ra's Al Ghul es un multimillonario, un increíble científico, un gran detective, un excelente luchador mano a mano, y ha llevado tanto su cuerpo como su mente al más alto pico de perfección humana, convirtiéndose en el más peligroso rival de Batman. Su verdadera meta es acabar con este mundo imperfecto y crear otro en el que, bajo su dictamen, todo sea mejor. Entre sus logros más importantes se destaca el haber investigado y descubierto la doble identidad de Batman y el haber logrado que este se una más de una vez a su causa. Gran parte de este éxito se lo debe a su hija Talia, cuya relación amorosa con Batman ya dió un fruto, a escondidas del detective de Gotham. Según las reglas del país de Ra's, el consentimiento de la novia basta para hacer efectivo el matrimonio, por lo tanto, Batman está casado con Talia.

El origen de esta hermosa mujer es tan misterioso como el de su padre. Una versión asegura que ella nació antes de la Segunda Guerra Mundial, hija de Ra's y Melisande, asesinada frente a Talia al ser empujada en el Pozo Lázaro cuando ella era una niña. Otra versión indica que Ra's se mantuvo célibe hasta el festival de Woodstock a fines de los ´6o, en donde conoció a una mujer mezcla de árabe y china. De ese amor nació Talia, pero su madre moriría de sobredosis años después.

Durante la década del ´8o, Ra's rejuveneció a Evelyn Grayce, una actriz en decadencia, a quien enamoró y embarazó, en busca de su heredero varón.

En su último gran plan, Ra's Al Ghul liberó un terrible virus sobre Ciudad Gótica que casi mata a toda la población (incluyendo a Robin) y necesitó una ofensiva conjunta de Batman, Nightwing, Robin, Huntress, Azrael y Oracle para acabar con este genial archivillano y su momentáneo socio, Bane. (Diego Accorsi).



© DC Comics

EXTRA-DATA

Aunque no podemos afirmar que Kingdom Come será el futuro del Universo DC, en ese Elseworld Mark Waid nos presenta al heredero de Ra's, Xu'Ffasch, hijo de Batman y Talia. Ah. Espectacular la aparición de Ra's Al Ghul en la serie de TV Batman Animated, especialmente el capítulo basado en su primera historia en los comics, "Hija del Demonio".

AGENDA ARGENTA

RADIO EN COMPACT DISC

Los ya famosos Radiocomix, la creación del grupo Cromosoma Trip que empezó en FM La Boca y luego se comercializó en diversos cassettes, llega ahora a su primer compact disc, titulado Historietas Para un Mundo Ciego.

Este compilado ofrece 12 comics dramatizados, es decir, convertidos en radioteatros, con diálogos y efectos de sonido. Entre estos comics hay obras de Trillo y Altuna, Saccomano, Meglia, Manco, Zanotto, Cuk y Ralveroni, Posse y Quattordio y otros autores argentinos. "Nos limitamos a los autores argentinos -nos cuenta Santiago Corona- porque nos resultó más rápido el tema de conseguir los permisos. También se nos cerró la posibilidad de incluir los trabajos del primer año y medio del proyecto, porque una de las actrices se separó del grupo y pidió que no se editaran sus trabajos".

El CD suena super profesional y el material -grabado originalmente en un estudio casero- fue luego remixado en el estudio de la discográfica. Entre los comics interpretados por el grupo Cromosoma Trip se destacan Juego de Chicos (sobre original de Saccomano y DaCol), La Bestia (sobre original de Balcarce y Manco) y El Bife (original de Ralveroni y Cuk). "Pero como historieta -aclara Corona- me gusta más Hermandad, de Peiró, que es la reflexión más poderosa sobre el tiempo que nos ha tocado vivir".

El CD de Radiocomix se está vendiendo en las comiquerías y tal vez, a partir de Abril, en disquerías. Vale 18 pesos ("un afano", según los chicos de Cromosoma) y es apenas el primero de una serie -por lo menos- tres discos. Como si hiciera falta algo más, Historietas Para un Mundo Ciego arranca con una portada dibujada especialmente por Carlitos Meglia, que no tiene desperdicio. Oid mortales, los comics sagrados. (A.A.)

A CLASE, BLANCAS PALOMITAS!

Si querés hacer tus propias historietas y aprender a contar historias con dibujos, inscribite en el taller de Hernán Botticelli, que larga este mes su nuevo ciclo lectivo. Para pedir información, podés llamar a cualquiera de estos teléfonos: 551-5572, 552-4892 o 542-1770. Las vacantes son limitadas, así que atenti!

Y el 7 de Abril se inicia el Seminario de Historia y Técnicas del Comic, a cargo de Andrés Accorsi. Esto tendrá lugar todos los lunes de 19 a 21.30 hs. en la sede del Nuevo Taller, Maipú 853, 4° piso, e incluirá proyección de videos y la presencia de varios artistas invitados. Para más datos, llamá al 315-6141. No te lo pierdas! (Mr.M.)

MAS RADIO

Si vivís en la Zona Oeste, los viernes de 21 a 23 sintonizá la FM 106.9 y prendete con En la Calle, un programa de jóvenes para jóvenes donde, entre otras cosas, se habla mucho -y bien- de comics. Conducen Jorge Palomera, Miguel Jorquera y Daniel Paternití.

Ahora, si estás en Mar del Plata, la posta es escuchar La Estación del Poder, los jueves a la medianoche en la Rock'n Pop Beach. Allí, en el 98.9, aparece dentro del programa un bloque llamado Corazones Maravillosos, pergeñado por el maestro Gustavo Sala y su secuaz, Humberto Miranda. Joda, humor, sátira y descontrol en las noches de la feliz.

Y si, en cambio, vivís en Córdoba, conviene agendar que Oh, Diantres!, el programa de Iván Lomsacov que comentamos la vez pasada, está ahora en FM La Rocka (nada que ver con la truchada de Capital), en el 97.5, en formato de micros con horario rotativo. Buscalo, que vale la pena. (A.A.)

SIEMPRE RECOLETA

Como ya es costumbre, el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta sale a mostrar material copado pero extraño, de ese que no se ve habitualmente en los kioscos. A partir del 4 de Marzo, el espacio estará en manos de Grafar, un grupo de humoristas e historietistas brasileños, entre los que se destacan Fabio Zimbres, Eloar Guazzelli, Jaca y Allan Sieber. Esta alegre muchachada con base en Porto Alegre se queda hasta el 24, cuando la sala será invadida por una muestra de fanzines y revistas independientes, incluyendo material del underground argentino clásico y moderno, más innumerables títulos oriundos de Italia, España y Alemania. Hay casi 200 publicaciones distintas, con mucho comic, algo de política, algo de poesía y mucha creatividad subte. Muy interesante. (Mr.M.)

FANZINES

UNDERSIMPSON

Una gratísima sorpresa fue el Nº2 de Springfield, un fanzine de información, chistes e historietas basadas en los gloriosos personajes del Maestro Matt. Pablo Carducci y Luciano Vizioli (fundadores de la editorial Mongo) son los responsables de esta excelente propuesta que, por sólo un pesito, te podés llevar de cualquier comiquería. **(A.A)**

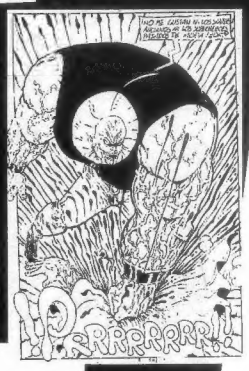
AL AGUA PATO

© Moadeb/Lagos

Océano y Charquito es un fanzine creado por Carolina Moadeb y Clara Lagos, que combina historietas, tiras cómicas, poesías, chistes, notas y cuentos. La notable evolución entre el primer y el segundo número demuestra claramente que estamos ante un verdadero semillero de futuros talentos buscando crecer en este medio.

Historietas divertidas con "humores" ácidos, dibujos sencillos y expresivos que cumplen con las historias y un océano de risas a granel. Agarren la malla y la sombrilla y zambúllanse en Océano y Charquito. **(H.B.)**

FELIZ INJUSTICIA



© Veloso

Los memoriosos recordarán a Fermín como un innovador dibujante que publicaba en Fierro, allá por los '80. Hoy, David Veloso (verdadero nombre del artista en cuestión) escribe, dibuja y edita Defensores de la Injusticia, un fanzine más chiquito que los habituales, pero con una historia muy bien armada y un dibujo espectacular. Si querés coparte con los Defensores, escribí a Victor Hugo 282, Wilde, Pcia.Buenos Aires, CP 1875, o comunicate con el 237-7147. Vale la pena tanta injusticia. (A.A.)

MUCHO NEXT

Con una periodicidad impresionante y con una calidad que crece número a número, Gabriel Peralta, de Pergamino, nos sigue mandando nuevas entregas de su fanzinebook The Next, una atrapante historia de superhéroes que se va poniendo cada vez más grossa. Y también nos mandó el Nº1 de Extraño, un nuevo personaje, más cerca de Edward Scissorhands que de Gen13. Bien por Gabriel y no dejen de escribirle a Martín Fierro 495, tira b 2ºD, Pergamino, Pcia.Buenos Aires, CP 2700. **(A.A.)**

© Bartolucci/Barrionuevo

FANZINIUM PLUS CREA HABITO

Desde La Plata nos llega esta joyita, obra de Sebastián Bartolucci y Maximiliano Barrionuevo. Se trata de un comic-book de 12 páginas, que en este número presenta a ComicMan, el héroe más cebado del Universo. Es una parodia tan bien hecha que ha desarrollado una personalidad aparte, que brilla con luz propia. El guión es sólido, con guiños muy ingeniosos y se combina con un dibujo simple, ágil, buen balanceado entre la espectacularidad heroica y el humor. ComicMan nos ha dejado bien cebados y atentos a próximos números. Una delicia. **(H.B.)**

OTRO WOOMP

Ha retornado Woomp, el fanzine de Adriano Giolitti y Alejandro Santana, con nuevo formato y más páginas. En este número han desarrollado las historias que habían presentado en el número anterior, siempre con un inmenso talento gráfico, llenas de calidad y profesionalismo, desde el diseño de páginas hasta los detalles. Las historias son vertiginosas e interesantes y las secciones son muy locas y divertidas. La Woomp es una gran propuesta comiquera, digna de la mayor atención, y por $ 1,50 lleva marca, lleva calidad. **(H.B.)**

NO MIRES PA' BAJO QUE ES PEOR

© D. Rodríguez

Abran cancha que llegó el Nº2 de El Abismo, un fanzine que va más allá de héroes musculosos, puteadas y piñas porque sí. En las historias se nota esa búsqueda por contar algo más y por hacerlo bien, además de una acertada y variada elección de historietas. Caída Libre, de Diego Paredes, apunta lindo; En el Ojo de la Tormenta, de Daniel Rodríguez, es muy buena, al igual que La Devolución, de Leandro Troglio. Muy bien Julián Ibarra y su Vampiros y por último, La Leyenda de Aran, también de Paredes, resulta desgarradoramente épica. El Abismo es un buen conjunto de historietas fuertes, bien contadas y bien dibujadas. Por dos pesitos, podés saltar al Abismo con toda confianza. **(H.B.)**

Y TAMBIEN SALIERON

- Especial Misterio!, un nuevo fanzine de Pablo Zweig, con tres historietas memorables, dos de ellas escritas por J.M.Gutiérrez y la otra por el maestro Mario Rulloni. Joya inenarrable!
- El Principito (o eso parece), el fanzine de Petre y sus muchachos, diminuta y lujosa publicación dedicada a un comic más alternativo, con excelente material, incluyendo un comic de Luis Roca.
- Falsa Modestia, la desopilante y fabulosa propuesta de Gustavo Sala y Humberto Miranda, lanzó su n.3, con el excelente y putrefacto humor que los caracteriza. Otra joyita!

CLASES DE DIBUJO

COMICS - HISTORIETAS

desde los 6 años en adelante

Maipú 853 4º piso

Teléfonos: 315-6141/2

NUEVO TALLER

Todas las ilustraciones son © Juan Gimenez

Cuando nos ponemos a nombrar a los grandes artistas del comic mundial, en los primeros lugares siempre aparece este argentino radicado en España, creador de un estilo único, maestro del color, quien nos brindadara obras inolvidables como Cuestión de Tiempo, As de Pique, El Cuarto Poder, La Estrella Negra y hasta un segmento de Heavy Metal, la revolucionaria película de dibujos animados. Invitado estelar de Fantabaires '96, Juan Gimenez charló con nosotros y nos divertimos recorriendo su vida, desde sus inicios en Mendoza, su paso por las revistas nacionales, sus peripecias en Europa junto a su amigo, el guionista Ricardo Barreiro, y la llegada del éxito, Harry Canyon, el color, el Metabarón y sus proyectos. Acompáñennos por este reportaje para conocer la vida de un grande de la historieta.

REPORTAJES

por Andrés y Diego Accorsi

JUAN GIMENEZ

C • Sabemos que naciste en Mendoza; contanos cuándo y cómo empezaste en esto del comic.

JG • Nací en 1943. El 26 de noviembre. Esa noche en Europa caían miles de bombas. De verdad, estuve averiguando qué pasó ese día. Si vos creés en cosas raras, puede ser que haya algo que influenciara en mi gusto por los aviones. Pero nada. Siempre me gustó dibujar, de tonto, diría Barreiro. Y los primeros toques de bocetos me los dió mi padre que sabía dibujar.

• ¿Nunca fuiste a una escuela de dibujo?

• Sí, pero más adelante. Cuando tuve 14, 15 años intenté que alguien me enseñara. Caí en Bellas Artes de Río Cuarto, y

...para ajenar de la serie anterior, el busto de Venus me aburrí y me fui a la mierda. Pero saltando un poco en el tiempo, más o menos, para esa época [illegible] a través de un compañero de mi curso, otro tipo que compraba las mismas revistas que yo, intercambiábamos los números atrasados y todas esas boludeces.

• ¿Qué leías?

• Hora Cero naturalmente y Misterix... no mucho más. Pero en Río Cuarto resultó que uno de los dibujantes de Misterix y luego de Hora Cero, vivía allí. Inmediatamente averigüé y llegué a la casa del tipo este, Victor Hugo Arias. Un gran académico, un clásico. A mí particularmente me gustaba algo más moderno, pero era fantástico para aprender. Excelente profesor. Y en cuanto le llevé unos dibujitos me dijo "¿Me podés ayudar?". Yo tenía 15 años. Ya dibujaba las armitas, los lugger, los mauser y todas esas boludeces, todas las armas... Practicamente él es el que me enseñó qué es la tinta china, los pinceles, todas esas cosas. Y ahí empecé mi carrera (entre comillas) profesional, porque en esa casa entraba y salía gente de Buenos Aires que iba a verlo a él.

Y bueno, a partir de ahí, la historia inmediata es que yo siempre tenía una historietita sin terminar, como todos nosotros en esa época, esa historia que estás haciendo, tan bonita y nunca la terminás, entonces una vez un tipo de Buenos Aires me dijo "¿Y este qué hace?" "Esto." "Ah, mirá vos, ¿no tenés nada terminado que me lo llevo a Buenos Aires y lo publico?". Y ahí se me empezó a [illegible] el pelo del susto (risas). "¿Y cuándo te vas?" "En tres días" me dice. Entonces me agarró tal desesperación que Arias me dice "No te preocupés", me ayudó y me la terminó. Esa fue la primera historieta que publiqué en mi vida... Se llamaba El Ultimo Disparo, el guión era mío. Era una especie de homenaje -léase copia- de un guión de Oesterheld; la anécdota que yo ampliaba era una partecita que me gustó de un guión más complejo, de un tipo que se queda solo con un cañón y todas esas estupideces que hacíamos en esa época, y la excusa era dibujar tanques. Entonces empecé a dibujar tanques, uno por uno, y luego todo eso lo desarrollé en el As de Pique. Esa fue la primera... Se publicó en una revista paralela al éxito de Hora Cero, que en esa época salían varias, entre ellas Fuego y ésta, de otra editorial que no me acuerdo el nombre, pero la revista se llamaba Asalto, y en esa revista estaban Lucho Olivera como la gran super estrella, pero era primerizo, como todos. Estaban todos tipos que después han ido evolucionando. Y yo era el relleno.

• Vos sos de la generación de José Muñoz, de Zanotto, Lucho Olivera...

• Exacto

• ... de los que empezaron a publicar cuando Hora Cero y el momento más fuerte de la historieta argentina se empezaba a morir.

• Lo que pasa es que ellos, a diferencia conmigo, a pesar de que la diferencia de edad no es mucha, ellos ya publicaban, en cambio yo era lector. Y alcancé a publicar una historia en Hora Cero, como ayudante, haciendo aviones.

• ¿De dónde sale tu manía por las armas y los aviones...?

• No sé. Por eso hice esa introducción de que nací durante la Guerra Mundial. A mí, lo que me impresionan son todos los fierros.

• ¿Qué hiciste entre 1960 y 1975, que son los años que no se conocen de tu historia?

• A mi viejo lo trasladaron a Tucumán, o a Chaco y se complicó la cosa, porque no había afición. Al estar aislado completamente seguí trabajando para mí. Pero eso me vino bien. Yo seguí estudiando, terminé mi secundaria en el Chaco, en el Industrial especializado en tornería y, paradójicamente, la última materia que me quedó por rendir fue Dibujo, Dibujo Técnico. Entonces volví a Río Cuarto y terminé. Esto cerró el ciclo de mi viejo trabajando en distintos lugares, volvimos a Mendoza y ahí intenté seguir la universidad, pero estuve dos años en la Facultad de Diseño, que también me sirvió mucho. Era una rama de la Arquitectura, entonces aprendí cosas muy interesantes como diseño objeto, ergonomía y todas esas cosas. Todo lo que ven en las historietas, el diseño

de las cosas que hay, tienen un sentido, una base... Aunque no publiqué historietas hice bastante publicidad. Volqué todo lo que sabía de dibujo en publicidad y a su vez la publicidad me enseñó a hacer animación, dibujos animados, y también profundicé algo que había empezado a hacer, que tocaba siempre de lejos, el color...

Y en el año '73, '74 apareció la Skorpio y el cálculo fue el siguiente "Si no me incorporo ahora, no entro más". Entonces hice una doble vida: de día trabajaba normalmente y a la noche me preparé una historieta. Me hice un guioncito de excusa, un guión muestrario. Agarro un poquito de viaje temporal, entonces me muevo en el Oeste, paso por la Segunda Guerra Mundial y un poco de ciencia-ficción, todo junto en un guión. Tardé como 6 meses para hacer esas 3 páginas, pero no quería que me dijeran que no. Cuando la termino digo "me voy a asegurar más todavía"; me enteré de que Victor Hugo Arias se había ido a Europa y había vuelto después de esos 15 años, y lo veo publicando en la Skorpio. Entonces me voy a Córdoba y le digo que me quiero presentar "y que me avalés". "Pero no hace falta, tiene calidad" y las mentiras que se dicen siempre. Mientras tanto, yo le había mandado una copia a Scutti y me aparezco en Buenos Aires, cuando estaban en la calle Carlos Pellegrini, y me anuncio, me atiende Scutti y me dice "Giménez, ¿cómo puede ser si te mandé una carta hoy a la mañana y ya estás acá?". Y así empecé.

• ¿Tu primer trabajo en Skorpio fue la serie As de Pique con Barreiro?

• No, no no. Pasé un año de prueba. Me daban unitarios. Me decían "¿Qué querés hacer?" y yo "Dame un policial" y hacía un policial... Si, un año, año y medio. Hasta que me dijeron "Vos que te gustan las maquinitas y todas esas boludeces ¿no querés hacer una serie de aviones?" y cuando escuché "serie", ya... "mmm... bueno!", como cualquiera, ¿pero de aviones? Qué palo, loco, ¿vos sabés lo que es hacer aviones? Sin documentación... yo no tenía nada. Tres libritos tenía... y dije que sí, una serie me puede hacer salir adelante o que me hunda del todo... "¿Y de qué se trataría?" "Mirá es una adaptación de La Amapola Negra que hizo Solano hace un montón de años"; y esa era una historieta que yo amaba. Entonces ahí me decidí. Después me enteré de que ya le habían dicho que no 4 o 5 tipos. Repetto, Horlat, tipos que dibujaban aviones... Y el guión era de (Ricardo) Barreiro, él había ido a ver a todos esos tipos, molestando -como siempre- [risas] a ver si se la dibujaban. Y yo, como estaba en el Interior, no lo conocía a Barreiro, y le dije que sí, nadie me advirtió de eso. [risas] Y bueno, apareció la serie esta y la empezamos con mucho pesimismo, nadie hacía historietas de guerra ni nada de eso... Fue un milagro. Cuando hice el primer capítulo no tenía nada. Tenía los dibujos de Solano López para complementar, nada más. Me vine acá (Buenos Aires) y fui a la Galería Uruguay, creo, que tenían un kiosquito con todas cosas del tema de guerra y agarré dos libros: uno gordo de los V-17 y un V-17 In Action, unos libritos ingleses que aún los colecciono, con perfiles y fotos, esas cosas. Con eso empecé a trabajar y duró 27 capítulos.

• Fue un exitazo en Europa también.

• Si... El asunto es que ahí es cuando yo decidí irme, en la mitad de la serie me fui. Pero yo dibujé el final de la serie acá. Zanotto me dijo "Mirá, vos no te vas de acá si no me entregás el final en el que hacés cagar a la V-17". Entonces hice el final, me fui y seguí entregando capítulos, y ese lo tenían de reserva para el día que no mandaba uno nuevo, ponían el final. Cuando llegué allá, a Italia, dije "Yo soy el que dibuja Il Asso di Piche". "¿Usted es tal?" "Si." y cuando me dijeron "Usted es tal", dije "Estoy salvado. Las rupias están aseguradas."

• ¿Por qué te decidiste vivir en España en vez de Italia?

• Por comodidad del idioma.

• ¿Después te encontrás a Barreiro también en España?

• No, no. De inmediato me lo encontré. Yo viajo un poco empujado por Barreiro, porque él ya estaba allí. Se fue primero a investigar. No sólo investigó sino que arruinó a la mitad de Madrid; cuando llegué todos me odiaban ya por ser amigo de él [risas]. Si, si, había hecho una cagada total, los editores lo querían matar, y en apenas tres meses [risas]. Entonces Barreiro me dice "No, acá es un país de mierda, son unos no sé qué, estos gallegos", entonces nos fuimos a Italia, los dos... fue el viaje más largo de mi vida [risas]. No, tiene su razón, se me rompió el caño de escape de la camioneta de mierda que me compré... El asunto es que llegamos a Italia, logramos de alguna manera asegurarnos la guita. Eso fue lo principal. Una vez que logramos que nos reconocieran, "Ah, usted es Barreiro. Usted es tal", dijimos "¿Podemos trabajar directamente?" "Ah, si, encantado". Nosotros lo salteábamos a Scutti, obviamente, y de pronto era mucha más guita que la de siempre. Para nosotros era tocar el cielo. Entonces nos dicen "¿Tienen algo nuevo?" Y no teníamos un carajo nuevo, pero Barreiro se hizo siete series ahí, en el acto. "Si, tengo una idea, bla bla". Ni idea que tenía algo, y el otro tampo-

co, se largó todo un speech y ahí salió Ciudad. En esa fantasía -en eso es genial Barreiro- largó todo el esquema -un verso era, pero al final salió esto.

• ¿Y en qué año largaron con Ciudad?

• Eso fue en el '79, '80, él dijo que tenía esa idea, pero él tiene un archivo, un computer de cerebro y la dejó ahí grabada y más adelante te toca un bajón terrible, que estábamos en cero absoluto y entonces dijimos "¿Qué hacemos?" "Hacemos una serie: Ciudad".

• ¿La Estrella Negra fue antes o después de Ciudad?

• Fue antes, pero salto en el tiempo para explicarte lo de Ciudad.

• ¿Y La Estrella Negra la hacen pensando verdérsela a los tanos?

• No, eso surgió en París. Estábamos los dos tomando cognac por litros -y valía dinero-... Fuimos recorriendo todas las editoriales, "¿Ustedes qué tienen?" -"Y, son historias cortas, tipo Scutt!" -"No, nosotros trabajamos historias más largas", viste, los libros franceses. "Bueno, ¿a ustedes qué les gustaría hacer?" -"Y, una historia de ciencia-ficción, qué sé yo..." -"Bueno, hágania, cuando la traigan se la compramos. Pero tiene que ser antes de fin de año". Era agosto, quedaban cinco meses. "Si me la traen en cuatro meses la incluímos en no sé qué colección". Salimos. "Che, Barreiro, la pegamos, qué bien, nos aceptaron". El me dice "Yo me quedo en París, esta es la ciudad, mirá qué maravilla, la Torre Eiffel, no sé qué ..." "Pero Barreiro, tenés 60 mangos, nada de guita". "No importa", y se va. Se metió sólo en París con 10 mangos. Yo digo "Este se muere en la esquina". Y me digo "No, yo me voy a España", por lo menos sabía pedir pan en castellano. Vuelvo y me pongo a esperar el guión. Y no llega, no llega. Y, se murió el otro. Averigüé en la policía a ver si sabían algo, "¿Qué hago?, ¿qué hago? Y, me escribo un guión yo". Rápidamente, así, ideas inconexas tratando de armar algo. Y salió El Cuarto Poder, una de unas motos y unas huevadas de ciencia-ficción. Para ahí aparece Barreiro con un look distinto, peinado diferente, "Me puse de novio", se había metido con una francesa con un pisazo en París, terrible, vivía como un duque y me dice "Si, si, ya tengo el guión, te lo tienen que aprobar". Esto pasó aceleradamente en un mes, por lo que quedaban cuatro para hacer el libro. "¿Pero sabés Barreiro lo que es hacer 46 páginas en ese tiempo?". Yo no sabía si iba a ser color o blanco y negro... "Pero conocí a una mina, a una vieja y me fui a Grecia, no sé qué". "Bueno, vale, vamos a trabajar y ya". Y me mandé La Estrella Negra en 3 meses. Me tenía que poner unas toallas abajo de los antebrazos, no aguantaba el tablero... bah, trabajaba en la mesita del televisor, con ruedita... Termino la historia esta y cagando a París. El 20 de diciembre, un frío de cagarse y Barreiro estaba allí. Vamos a la editorial y PLOC! le damos el toco de hojas; el tipo lo agarra, lo levanta y lo guarda. "¿Sabés qué pasa? es que ya no vamos a hacer esta línea de libros" dice. "Esto ya no nos hace falta. Cambiaron la línea editorial, vamos a hacer una enciclopedia de ciencia-ficción" -dice- "¿Querés hacerla?" -"¿Una enciclopedia?" -"Bueno, un capítulo", dice. "Pero ¿y esto?" _"Ah, no, esto dejalo, Ya vamos a hablar". Se me caía todo. Ahí se me cayó el resto del pelo. Entonces Barreiro dice "No, loco, esto no puede ser, llevémoslo a otro lado, Glenat está acá enfrente, no sé qué". Y digo "No, Barreiro, dejémoslo acá... Ya está". -"Y usted, Barreiro, si quiere hágame un guión, a lo mejor, vemos". O sea que nos dejó en bolas el tipo. Salimos puteando, y ahí fue cuando dijimos "Acá hay que hacer otra cosa" y ahí empezó Ciudad. Fuimos a Italia. "¿Te acordás de la historia que dijimos que íbamos a hacer? La vamos a hacer". -"Cuando veamos el primer capituito ahí vamos a empezar a hablar" -"Barreiro haceme un guión y la puta que te parió" y ahí empezó, "Ya te hago más", y empezaron a entrar los capítulos. No los publicaban, pero nos pagaban. Salvados. Mientras, yo iba por el 6º capítulo y Ring!, Moliterni: "Giménez, ¿te han llamado de Estados Unidos?" "No" -"Bueno, te van a llamar. Es por una ilustración en una película. No sé de qué se trata, puede ser un buen laburo". Ring! Alguien de Estados Unidos: "¿Usted es Juan Giménez?" en inglés, no? Yo cazo un poco, si es de trabajo agarro un poco, si es coloquial no entiendo nada. Le digo "Si, si, dígame de qué va un poquito el guión" -"Bueno, si tiene tiempo". -"No, no tengo tiempo", que sí, pará, "te llamo al rato". Empezó una cosa muy rara que desembocó en Heavy Metal. Al principio ellos querían que yo colaborara desde España, pero cuando la vieron jodida... Les preguntaba cuál es el tema para decirles cuánto cobrarles y no había forma, hasta que un boludo de allá me dice "Si podés venir" y le digo "Bueno, según mi agenda no puedo hasta... ¿Cuánto pagan?" Nadie sabía. Bueno, esta es la mía, se van a la puta que los parió. Querían una colaboración de atmósfera, dibujar characters -como dicen ellos-, personajes, backgrounds, nada más. "Y bueno, de acuerdo". -"Váyase a la Embajada de Canadá, pida no sé qué..." Ahí me rayé; me llamaban de Nueva York y tenía que ir a Canadá. En ese momento era más barato hacer dibujo animado allá. Estaba distribuído, había algo en Londres, en Los Angeles, pero el fuerte estaba en Ottawa y en Montreal. Lo que no entendía era por qué me decían "Traiga su carpeta". ¿Pa' qué mierda quieren mi carpeta? Realmente lo que querían saber era qué gama de cosas podía hacer yo. Entonces, cuando entre otras cosas vieron lo de los aviones, dijeron "Este tipo es para hacer Gremlins" -"¿Qué es eso?" Veo unas alas con unos V-17 de punta a punta, "Ah- digo - para esto me llamaron" -"No, no", me llevó a otro lado "para hacer este taxi" y ahí salió Harry Canyon. Después colaboré en Gremlins, prácticamente ese segmento estaba terminado, pero lo rehicieron entero, porque se parecía demasiado a Alien, que estaba muy fresco en ese momento. Todo el mundo lo asociaba inmediatamente -y lo sigue haciendo- con Alien. En la V-17 no eran muchos, era una, igual la misma idea que

Alien. Un monstruo que se va morfando a los tipos, entonces tuvieron que rehacer todo. Y ahí entré yo. Se hizo la misma idea pero de otra manera, con muchos bichos. Después de toda esta cosa, se realiza, -fui por 20 días y estuve 5 meses-, al cuarto mes ya tenía toda la produccción de punta a punta y me dicen "Oye, ¿si te llamamos de nuevo puedes venir?" -"Bueno, si", me fui a Madrid y me vengo a Mendoza. Estando ahí me llaman de nuevo de Canadá. "¿Podrías venir unos días más?, porque desde que tu marcas el lay-out hasta que terminan el dibujo lo deforman todo, es una cagada, el personaje se va modificando. Si tú vienes y haces unas medias, unos dibujos para recuperar..." y ahí fui en invierno y me recontra cagué de frío, infernal. Arreglamos un poquito todo eso y ya terminó Ciudad...

En ese interín yo ya empiezo a hacer Cuestión de Tiempo. Me digo "Voy a hacer algo con guión mío" y lo primero que se me ocurrió hacer fue el remake de lo mismo que le entregué a Scutti pero a color. Es lo mismo. O sea, Cuestión de Tiempo, la del tipo que se tira en paracaídas, es lo mismo; la retoqué, la mejoré, un guión no tan estúpido como el anterior...

• ¿Y ese fué tu primer trabajo color?

• No, no... Yo le hago el color a La Estrella Negra y se la vendo a Glenat... Claro, originalmente el color lo iba a hacer como lo hace todo el mundo allí, que es con el blue, es colorear con máscara. Pero dije "No, voy a probar hacerlo yo, directo, así practico". Fue un desastre porque hice unas fotocopias, no las monté y chorreaba, se mojaba todo, un desastre. Mi mujer planchó el original. Ese fue el Estrella Negra, se lo entregué a Glénat y es uno de los libros que hasta ahora me ha dado más satisfacciones, conservo los derechos y periódicamente me llegan unas rupias de derechos de autor.

• ¿Cómo es el trabajar siempre a color?

• De pronto el tipo ya me empezó a identificar con el color, "Ah, Giménez: color". He hecho algunas cosas en blanco y negro, pero no interesaban tanto, no eran tan atractivas. Bueno, si el color es la vía por la cual algunos me identifican del montón de dibujantes, pues vamos al color. Los franceses me achacan que yo era un remedo de Bilal. Que es una mentira. Si hay algún remedo es de Meziéres, el de Valerian, que es otro dibujantazo, que cuando yo lo ví dije: "Ese es el color que quiero tener", porque lo veía más cercano, aparte era el tema de aviooncitos y naves, no el de Bilal... "Este es el tipo que yo tendría que seguir si quisiera". Lo que pasa que luego con la evolución y viendo las posibilidades del color fui llegando a lo que se parecía a Bilal. Y en Italia dicen que me parezco al de Ranxerox y en Rusia creerán que me parezco a la puta que los parió [risas].

• ¿Cómo se armó tu relación con Jodorowsky y cómo anda el tema del Metabarón?

• Yo quiero reactivar el contacto con Francia, voy allá, con Leo Roa debajo del brazo -lo había hecho para un diario, pero pensado para libro-, eufórico de alegría y me lo rechazaron. ¿Y qué hago? Y me voy a Dargaud. -"¿Le gusta esto?" -"Si,si" -"Tengo otra historia más" -"Bueno, traéla". Me pagaron un fangote de guita, porque en esa época se pagaba mucha guita. De pronto ya tenía dos libros ahí, Leo Roa 1, El Cuarto Poder y estaba preparando Leo Roa 2. Al tiempo me dicen que la editorial quebró. Voy a París y me dicen "Está despedido. Si, porque la moral, esta editorial no permite que haya un sólo culo en este ángulo" -"¿Despedido yo?" Nos echaron a la mierda a todos, porque a Dargaud la agarró el Opus Dei o una organización equivalente, la cual ponía las rupias para reflotar y dijeron "No, esto es porno, no va". Te imaginás, yo soy el más light de todos. "¿Y qué van a hacer ahora?" -"Cosas para niños" -"¿Y si no?" -"Si no hay una opción, por ley, de transferirlo a otra editorial que usted quiera" -"¿Qué editorial hay?" -"Y, está no sé quién, Albin Michel y Humanoides Asociados" -"Ah, Humanoides Asociados" -"Y el resto de los muchachos se van todos para allá" -"Bueno, me voy para allá". Me dieron a elegir y Humanoides bailaba en una pata. Me sentaron con Jodorowsky, que tenía una idea en la que un millón de naves atacaban a un millón de tipos y todo se tenía que ver en un mismo cuadro, o algo parecido, yo exagero. Pasó el tiempo y dice "Tengo una idea mejor, ¿te gusta el Metabarón?" -"¿Quién es?" -"Y, es un personaje que hizo Moebius dentro del Incal" -"Ah, si, uno pelado con una oreja de lata". Me ofrecen el Metabarón y aquí quiero aprovechar para aclarar que yo originalmente creí que iba a seguir algo como el Incal, de aventuritas y eso, pero resultó que no. La Casta del Metabarón -si la viste- es evidentemente una historia que al principio me fastidió un poco, porque no era lo mío, hacer esas armaduras y fantasía, te juro que no... Bueno, ustedes saben, no me han visto mucho dibujando eso. Dije "Bueno, hagámoslo, pero no es lo mío", yo le aclaro que el tema no me gustó mucho. "No, pero mirá, si anda, no sé qué, probemos, a lo mejor es una buena combinación". Cuento lo que he contado siempre, yo puse un montón de condiciones, entre ellas, que el guión estuviese abierto para que yo lo tocara.

• Los robotitos que hacen chistes los inventaste vos, no?

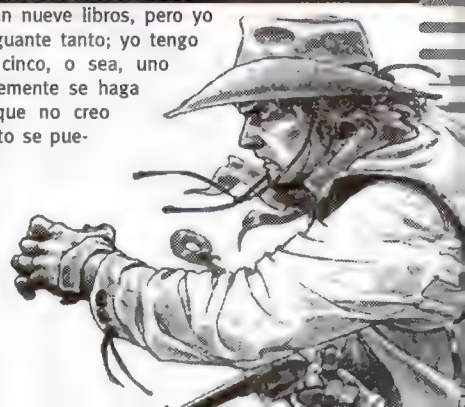
• Uno de ellos, el otro ya venía de herencia y a su vez, yo lo modifiqué, es nuevo, todo es nuevo en realidad. El Metabarón es simbólico, porque aparece en las tres primeras páginas, para comercialmente recordarle al público que tiene algo que ver con el Incal. Y con Moebius está todo bien porque él se lleva su 1% de derechos de autor.

• ¿Tardás diez meses con cada libro?

• Y si... Quedan nueve libros, pero yo no creo que aguante tanto; yo tengo contrato para cinco, o sea, uno más y probablemente se haga uno más, porque no creo que en el quinto se pueda terminar.

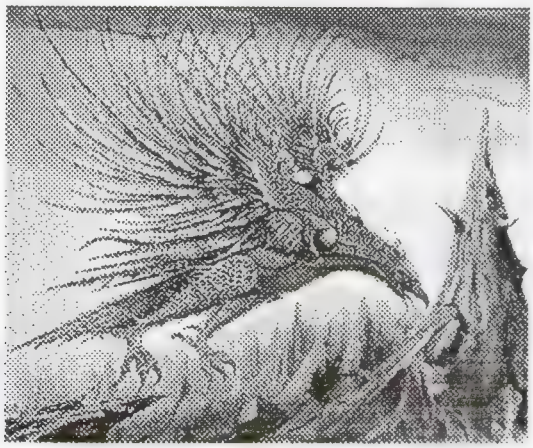
• Bueno, listo, gracias, Juan.

• Chau y gracias a ustedes.



MAGIC
El Encuentro®

Comandá maravillosas criaturas...



Recurrí a tus amuletos...

¡Tené en tus manos el poder de un mago!

Hechizos, conjuros, encantamientos, estrategia, azar y mucha fantasía en un apasionante juego de cartas coleccionables.

Próximos torneos estandar
22 de marzo y 19 de abril
10 hs. - en Pitágoras
Medrano 823 - Buenos Aires
(Reglas de Torneo en tu comiquería amiga

Cursos gratuitos de iniciacion: 374-2050

Pedilo en Comiquerías, Librerías o en la

BOUTIQUE DE MENTE
Av. Corrientes 1312 piso 8°
(1043) Buenos Aires
Tel: 374-2050

EDICIONES DE MENTE

Representante exclusivo de
MAGIC
y todos los productos de
Wizards OF THE COAST

NIGHTWING

Nombre Real: Richard "Dick" Grayson
Primera Aparición: como Robin: Detective Comics n.38 (1939), como Nightwing: New Teen Titans (primera serie) n.39 (1984)

Creadores: Bob Kane, Bill Finger y Jerry Robinson (Robin), Marv Wolfman y George Pérez (Nightwing)

HISTORIA: El circo Haley presentaba su show en Gotham y, como máxima atracción contaba con la presencia de los Voladores Graysons, una pareja de acróbatas que realizaban un salto mortal sin red, una verdadera tentación a la muerte. Claro que los Graysons no temían, manejaban las cuerdas como Homero maneja el control remoto de la TV. Pero un día las cuerdas se rompieron, no por obra de la suerte, sino a manos de un mafioso llamado Anthony Zucco, al cual el dueño del circo negó pagarle un chantaje. Ese día los Graysons murieron frente a los ojos de Dick. Ese día Bruce Wayne estaba en el circo.

Bruce tomó como protegido a Dick, quien poco tiempo después descubrió que su mentor era Batman. Entonces comenzó a entrenarse, y no pasó mucho hasta que Dick debutó como Robin, el Joven Maravilla. Luego de algunos años defendiendo Gotham junto a Batman, Robin formó junto a Speedy, Wonder Girl, Aqualad y Kid Flash los Teen Titans. Se reunieron para salvar a la Justice League del dominio de un alienígena llamado Antítesis y, tras vencerlo, decidieron permanecer como equipo. El primer grupo se desbandó debido a las diferencias entre Dick y Kid Flash, y a la adicción a las drogas de Speedy. Tiempo después se formó un segundo grupo con algunos de los miembros anteriores y otros nuevos como Hawk and Dove, Mal Duncan, Lilith, Beast Boy, Golden Eagle y Flamebird. Este grupo se disolvió cuando Dick volvió al Hudson College para finalizar sus estudios en psicología y criminología.

Frente a la amenaza de Trigón, los Titanes se reagrupan convocados por Raven (hija del poderoso demonio) y se suman Starfire, Cyborg y Beast Boy, en su nueva identidad de Changeling. Hacia esta época, los clivajes entre Dick y Batman se incrementan, hasta que finalmente deciden terminar con el Dúo Dinámico. Robin cambia su traje y adopta el nombre de Nightwing, dedicándose por completo a su actividad como líder de los Teen Titans. Ya convertidos en adultos, éstos cambian su nombre por New Titans.

Cuando Zucco salió en libertad, quiso volver al orfanato donde fue educado para recuperar un libro lleno de secretos. Pero otro mafioso llamado Taft lo asesinó antes de que Dick pudiera concretar su venganza. Batman y Nightwing detuvieron a Taft y Dick le devolvió el favor a su exmentor, ayudándolo a superar la muerte de Jason Todd y aconsejándole que aceptara a Tim Drake como el nuevo Robin.

Dick mantuvo un extenso romance con Starfire e incluso estuvo a punto de casarse, pero Raven -ya poseída por Trigón- impidió la boda e hirió críticamente a Starfire. Ya recuperada, se disolvió el vínculo y ella retornó a Tamaran, su planeta natal. Poco tiempo después, los Titans vuelven a desbandarse. Cuando se reunieron nuevamente, bajo el control del Gobierno, Dick no aceptó formar parte.

Nightwing continuó su carrera en solitario y ayudó a Batman en el momento en que éste lo necesitó e incluso se dió el gustazo de vestir su manto. Actualmente se encuentra en la ciudad de Blüdhaven, tratando de erradicar a la mafia de Black Mask, limpiar la corrupción y encontrar al culpable de veinte asesinatos.

Dick no posee poderes sobrehumanos. Sin embargo es un excelente luchador cuerpo a cuerpo, tiene notables conocimientos en artes marciales y acrobáticas, debido a su educación circence. Su principal atributo es su cerebro. Posee asombrosas habilidades deductivas y es un líder por naturaleza. **(Federico Gatti)**

EXTRA-DATA

A pesar de su importante trayectoria en el Universo DC, recién hace unos meses que Dick posee su propia serie mensual, a cargo de Chuck Dixon y Scott McDaniel. En 1995 ya había protagonizado una miniserie de cuatro números, con guión de Denny O'Neil y dibujo de Greg Land.

EL CABALLERO ROJO

BUENOS AIRES.

Mil misterios escondidos en esta ciudad - caja de Pandora.

Tan peligrosamente abierta a la mano de un linyera encadenado a su fortuna

Mil rostros que se ocultan en un San Telmo de otro tiempo que se niega a aceptar el siglo XX.

Mil historias no contadas, miradas a través de un cristal mojado por la lluvia.

Yo he vivido toda mi vida en Buenos Aires...

Y creo que no hay nada más lindo que caminar por sus calles en las noches de lluvia.

Perdón me equivoco...

...Sí hay algo mejor...
Nito
GUIÓN
MARIANO NAVARRO
DIBUJOS
COMO TODAS LAS NOCHES A ESTA MISMA HORA, PASA FRENTE A MI VENTANA, SEGURAMENTE SIN SABERLO.
AHÍ VA.
"LO TUVE ANTE MÍ AQUELLA NOCHE BAJO EL MOLINO, Y DESDE ENTONCES NO LO PUEDO OLVIDAR.
Y CADA NOCHE SALGO A MI VENTANA A COMPARTIR UNA CITA FUGAZ Y SECRETA."

PARECÉS UNA COLEGIALA ENAMORADA, VERO. ¿TE OLVIDÁS DE QUE SOS UNA PERIODISTA?
DEBERÍA HABER UNA MANERA DE INTERCEPTAR SU RECORRIDO Y ENTREVISTARLO.
HASTA AHORA NO LO HIZO NADIE.
BUENO, BASTA DE SOÑAR DESPIERTA. DEBO VOLVER A MI TRABAJO.
¿Qué pensará la gente de mí?
¿Creerán que soy un millonario...?
¿...o un periodista, como los héroes de las historietas?
¿Sabrán que llevo una vida común, como la de cualquiera?
ANDRÉS.
BUENAS, GAITA. SERVIME UN CORTADO.
MARIANO.
HOLA.
QUE HACÉS.
¿Que cada mañana pueden encontrarme en un bar de Callao y Córdoba, sentado con mis dos mejores amigos?
EPA, ¿QUÉ TE PASA QUE ANDÁS CON ESA CARA?
ES LO MISMO QUE LE VENGO PREGUNTANDO YO HACE MEDIA HORA, PERO NO ME DA BOLA. A VER, RAFA, SI A VOS TE DICE...
NO ES NADA, PROBLEMAS CON EL LABURO.
DALE, CONTÁ, VAMOS ¿QUÉ TE HACÉS EL INTERESANTE?
BUENO, ESTÁ BIEN. EN EL JUZGADO PENAL DONDE TRABAJO, DESAPARECIÓ EL EXPEDIENTE DE UN CASO EN EL QUE ESTÁN INVOLUCRADOS MUCHOS CAPOS DEL GOBIERNO. Y AHORA EL JUZGADO ESTÁ INTERVENIDO, Y POSIBLEMENTE NOS ECHEN A TODOS.
PERO, ¿NO HAY NINGÚN SOSPECHOSO?
¿AH?
SÍ TODOS.
BUENO, YO QUE VOS NO ME PREOCUPARÍA, ANDRÉS.
VAS A VER QUE DE ALGUNA FORMA TODO SE VA A SOLUCIONAR.

ESA NOCHE...
"¡PERO, ¿SERÁ POSIBLE?!"
9
¿QUIÉN HABRÁ DEJADO LA VENTANA ABIERTA?
FUÍ YO...
EL CABALLERO ROJO.
¿QUIÉN ES USTED? ¡SALGA INMEDIATAMENTE DE MI CASA! ¡VÁYASE O LLAMO A LA POLICÍA!
SÓLO QUIERO HACERLE UNAS PREGUNTAS.

ME GUSTARÍA QUE ME HABLARA SOBRE CIERTO EXPEDIENTE QUE FUE ROBADO DE SU JUZGADO.

¿ME ESTÁ ACUSANDO DE ALGO?

DIGAMOS QUE LA MAYORÍA DE SUS BIENES Y SU DINERO LOS HEREDÓ DE SU FAMILIA. Y QUE PARA MANTENER SU ESTILO DE VIDA NECESITA LA MAYOR CANTIDAD DE EFECTIVO POSIBLE.

¡USTED NO SABE LO QUE DICE!

¡¿CREE QUE UN HOMBRE DE MI POSICIÓN ENSUCIARÍA SUS MANOS Y ARRIESGARÍA SU CARRERA POR UNOS BILLETES?!

¿JUSTICIA?

PERO SI CONSIGO PRUEBAS, VOLVERÉ POR SU CABEZA Y VERÉ QUE SE HAGA JUSTICIA.

LO QUE YO CREA NO IMPORTA, SR. JUEZ.

¿Y QUÉ SABE USTED DE JUSTICIA?

LE ASEGURO QUE MUCHO MÁS QUE LO QUE USTED CREE.

YO LA RECIBÍ POR HERENCIA... LA LLEVO EN LA SANGRE.

USTED...

USTED LA COMPRÓ CON APENAS DIEZ MONEDAS DE ORO.

¡¡SALGA INMEDIATAMENTE DE MI PROPIEDAD, PORQUE YA MISMO ESTOY SOLTANDO A LOS PERROS!!
OH-OH.
EL CABALLERO ROJO SE VA POR EL AIRE, PERO SI YO QUIERO ESCAPAR...
"...MEJOR QUE EMPIECE A CORRER."
¡AY, DIOS, POR FAVOR DEJAME LLEGAR AFUERA! ¡¡AY, DIOS!!
¡PUM!

"CABALLERO ROJO."

HOLA.

¿POR QUÉ ESPERÓ TANTO PARA SALVARME?

ESCUCHÉ TODA SU CONVERSACIÓN CON EL JUEZ POR LA VENTANA.

YO TAMBIÉN ESTOY INVESTIGANDO EL MISMO CASO.

PODRÍAMOS COMPARTIR INFORMACIÓN... TRABAJAR JUNTOS.

ES QUE NO LA HABÍA VISTO... AL ESCUCHAR A LOS PERROS LADRAR TANTO, SUPUSE QUE HABÍA ALGUIEN MÁS.

HABLANDO DE ESO. ¿QUÉ ESTABA HACIENDO ALLÍ?

LO SIENTO, MADMOISELLE, PERO EL CABALLERO ROJO TRABAJA SOLO.
SE FUÉ
ME SALVÓ, BESÓ MI MANO, Y SE FUÉ.
Y NI SIQUIERA PREGUNTÓ MI NOMBRE...
PERO NO IMPORTA...
NO SE ME VA A ESCAPAR TAN FÁCIL.
VOY A SEGUIR CON ESTE CASO Y ESTOY SEGURA...
NO PUEDO CREERLO ES LA PERIODISTA DE OJOS VERDES QUE CONOCÍ EN EL MOLINO.
SOY UN IMBÉCIL.
¿CÓMO NO LE PREGUNTÉ EL NOMBRE?
DE TODAS FORMAS, AHORA SÉ QUE LOS DOS ESTAMOS INVESTIGANDO EL MISMO CASO
...Y ESO ME PONE MUY CONTENTO, PORQUE AHORA NO ME CABEN DUDAS,...
NOS VAMOS A VOLVER A VER.

ÆON FLUX

Creador: Peter Chung

Primera Aparición: (en los comics) Aeon Flux: The Herodotus File (1995).

HISTORIA: Un rumor insistente entre los lúmpenes del underground de la próspera nación de Bregna señala que este país y la vecina república de Mónica fueron, hasta hace no tanto tiempo, una sola nación llamada Berognica. Pero, cuando el científico-playboy-dictador Trevor Goodchild se alzó con el poder procedió, por un lado, a erigir una muralla que separó al país en los dos territorios hoy enfrentados. Por el otro lado, se encargó de suprimir la historia, de borrar -por la fuerza o por el subterfugio- todo testimonio de la existencia de un lugar llamado Berognica. Aún hoy al frente del gobierno de Bregna, Goodchild y su gente niega hasta las últimas consecuencias que ambos pueblos hayan sido uno.

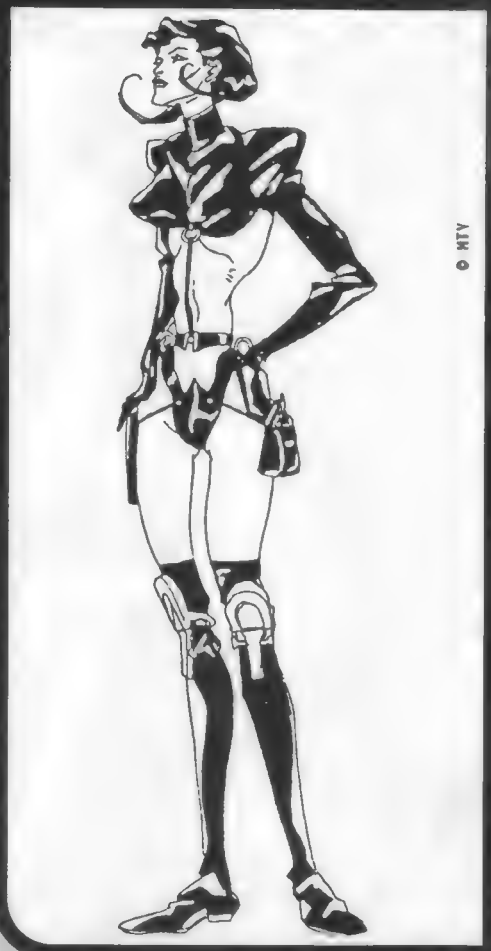
Por supuesto, tanto tapadero de mentiras ha dado lugar a una resistencia más fanatizada, como lo es el Movimiento de Reunificación Berognicano, que lucha por destruir el muro, derrocar a Goodchild y volver la historia atrás. Estas tensiones son frecuentemente activadas o desactivadas mediante maniobras secretas, para las cuales ambas facciones suelen contratar los servicios de un amplio catálogo de mercenarios y agentes encubiertos.

Entre todos ellos llama la atención Aeon Flux (se supone que ese es su verdadero nombre), monicana de 28 años, que saltó a la fama tres años atrás, cuando posó como modelo en un aviso para la publicación fetichista Foozwak. Tras triunfar como modelo y dominatriz sexual, se labró -en forma paralela- una creciente reputación como asesina mercenaria de enorme efectividad. Aeon tiene un manejo fenomenal de todas las armas conocidas y de la más letal de todas ellas: su cuerpo. Seducción, muerte y una asombrosa capacidad para no dejar rastros son los rasgos más típicos de los trabajos que se le encargan.

Un análisis a fondo del cuerpo de Aeon Flux revela, además de una agilidad prodigiosa, una cavidad oculta en uno de sus dientes, a los efectos de guardar microfilms o pastillas con veneno. Aeon posee un implante metálico a la altura del pubis, algunos fragmentos de bala alojados en una de sus piernas y un arete en su pezón izquierdo. Analizar su mente, ya es mucho más difícil. Fría a la hora de matar, inquebrantable a la hora de los interrogatorios e irresistible a la hora de seducir, la mercenaria es todo un misterio.

Un misterio que, por otra parte, desvela y obsesiona a Trevor Goodchild, quien mantiene con ella una larga relación de amor/odio. Nadie ha frustrado los planes del tirano tantas veces como Aeon y sin embargo nadie lo excita como ella. Trevor llegó incluso a desarrollar un clon que replicaba a la perfección el cuerpo de Aeon, pero este y su modelo conspiraron contra Goodchild y una de las dos murió en una confusa situación.

Aparentemente alineada con la causa de la reunificación, Aeon también suele brindar ayuda a aquellos habitantes de Mónica que desean cruzar el muro y reencontrarse con sus seres queridos que -con el advenimiento de Goodchild- quedaron del lado opuesto de la muralla. De todos modos, Aeon rara vez trabaja gratis. Siempre debe existir la promesa de un pago o, aunque más no sea, de una buena revolcada. **(Andrés Accorsi)**



EXTRA-DATA

Aeon Flux comenzó como un serial presentado en fragmentos durante la temporada 1991 de Liquid Television. En la segunda temporada, Aeon volvió con nuevos episodios unitarios con una extraña particularidad: la protagonista moría en todos y cada uno de ellos. Finalmente, el 8 de Agosto de 1995, se inició la serie de Aeon Flux, que contó con once episodios de media hora de duración. Aquí el grado de violencia y acción descontrolada cedió terreno a argumentos más adultos, dramáticos y complejos. Y a diferencia de los cortos para Liquid Television, aquí se decidió agregar diálogos y Denise Poirier fue la elegida para interpretar a Aeon Flux.

Terminada la serie, MTV optó por no renovarla y Peter Chung y su equipo trabajan intensamente en un video-game interactivo que reproduce a la perfección las tramas, el clima y hasta los infartantes movimientos de la sensual anti-heroína.

Pantallazos

por Mr Master

Informe especial: Animacion en España

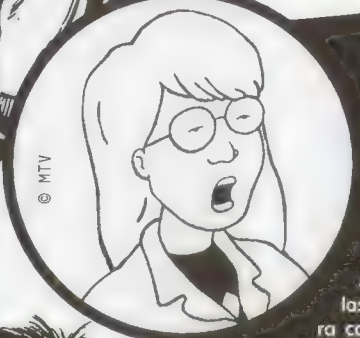
Aunque parezca mentira, en el pais donde Dragon Ball es poco menos que una religión, y donde Warner y Disney tienen incluso más fuerza que en nuestras pampas, existe una industria del dibujo animado sólo superada -a nivel Europa- por la francesa.

La producción española de animación está concentrada en dos grandes empresas: BRB Internacional y D'Ocon Films, que suelen subcontratar los servicios de otras diez o quince empresas menores y entre las dos facturan unos 30 millones de dólares al año.

Los estudios D'Ocon son responsables de series como Delfy y sus amigos, Chip & Charly, Spirou & Fantasio, Las Brujitas, Sylvan y Locos por el Básquet. En este momento están preparando el lanzamiento de Pocket Dragon, Los Herluf, El Guardabosques y Los Basureros.

BRB, por su parte, produjo Jacky el oso de Tallac, Banner y Flappy, Tom Sawyer, La Banda de Mozart, D'Artacán y los Tres Mosqueperros, David el Gnomo y una serie de Mortadelo y Filemón, que incluyó varios comerciales contra el fraude fiscal, realizados por encargo del Ministerio de Hacienda. Actualmente el estudio prepara Los Intocables de Elliot Mouse y Las Nuevas Aventuras de los Gnomos, la serie más costosa en la historia de la animación Europea, con un presupuesto de 1000 millones de pesetas (poco menos de nueve millones de dólares).

En dura competencia con la invasión japonesa y a pesar de la constante fuga de talentos hacia los estudios de los EEUU, la animación española está pasando por el mejor momento de su historia y su repercusión crece día a día en el próspero mercado de la televisión europea. Ojalá podamos ver en nuestras pantallas más dibujos españoles y menos Power Rangers!



Postas y proyectos

Una que venimos batiendo hace tiempo en Comiqueando hoy es una feliz realidad. El 3 de Marzo a las 10 de la noche, debutó en la pantalla de MTV la serie Daria, protagonizada por Daria "Diarrea" Morgendoffer, la anteojuda archienemiga de Beavis & Butt-Head, que ahora se mudó con su familia a la localidad de Lawndale. Ya lejos del célebre par de imbéciles, la popular buchona tiene una nueva amiga, Jane, y nuevas aventuras creadas por el incansable Mike Judge. Ni bien le pongan los subtítulos, la MTV latina nos traerá a Daria por estos pagos.

En este momento los proyectos de llevar personajes de comics al cine son más de los humanamente tolerables y -por supuesto- muchos más de los creíbles. Tiramos nada más que tres que parecen venir muy en serio: La Fox está preparando la peli de Iron Man y parece que Nicholas Cage será el elegido para calzarse la armadura. Según dicen, el guión se ajustaría más a la versión de Stan Lee que al nuevo origen propuesto por Jim Lee, Whilce Portacio y Scott Lobdell.

Terry Zwigoff, director del laureado documental sobre la vida y la obra de Robert Crumb, está trabajando en la versión fílmica de Ghost World, una saga muy loca creada por Dan Clowes en su revista Eightball. Produce Jersey Pictures, la misma que produjo Pulp Fiction y Las Reglas del Juego.

Y otra que parece extraña, pero coherente: Se viene el largometraje de Death que, a diferencia del de Sandman, será escrito y -lo más loco- dirigido por el propio Neil Gaiman. Vamo' en esa y contraten a Natalie Portman para hacer de Death!

BLACK BOLT

Nombre Real: Blackagar Boltagon.

Primera Aparición: Fantastic Four nº45 (1966).

Creadores: Jack Kirby & Stan Lee.

HISTORIA: Experimentos genéticos de la raza Kree en los primitivos humanos, dieron por resultado un nuevo tipo de ser que con el tiempo pasó a llamarse Inhumano. A través de alteraciones en el ADN, principalmiente mediante un invento conocido como la Niebla Terrigen, los Inhumanos desarrollaron increíbles poderes, como así también deformidades. Escondidos del resto de la Humanidad por siglos, los Inhumanos habitaban la isla de Attilan, en el Atlántico Norte. De su Consejo de Genetistas gobernantes, el líder más sabio fué Agon, esposo de Rynda, directora del Centro de Cuidado Prenatal, quien se sometiera a la Niebla Terrigen a pedido de su marido para un experimento. De este matrimonio resultaron dos hijos: Blackagar y Maximus.

Por haber recibido los efectos del mutagen en estado embrionario, Bolt nació con extraños poderes, más allá de los límites de los mismos Inhumanos. Ya desde pequeño demostró una poco controlada habilidad para la manipulación de energía y particularmente para producir una energía cuasi-sónica de increíble magnitud destructiva. Para proteger a la comunidad, fue encerrado en un cuarto a prueba de sonido y se lo vistió con un traje-arnés controlador de energía. Allí estuvo encerrado aprendiendo a controlar su poder, hasta los diecinueve años, cuando se le permitió ingresar a la sociedad.

Un mes después, Blackagar descubrió a Maximus, su hermano menor, rosqueando un traicionero pacto con emisarios Kree. Intentando detener la nave alienígena, Bolt usó su poder cuasisónico prohibido, para destruir la nave. Pero cuando esta cayó sobre el edificio del Parlamento mató a miembros importantes del Consejo, incluyendo a Agon y Rynda, sus padres. Las reverberaciones del grito afectaron la salud mental de Maximus y bloquearon su incipiente poder psíquico. A pesar de sus silenciosas negativas, Black Bolt fue puesto en el Consejo, y al poco tiempo nombrado líder de los Inhumanos a los veinte años.

Entre sus poderes, Black Bolt puede convertir energía en sonido, generar energía, detectarla, incluso solidificarla temporalmente. Puede crear campos de fuerza, modular las ondas magnéticas, lanzar vibraciones de un alto poder destructivo, volar y hasta aumentar su fuerza de a ratos, a niveles impresionantes. Por supuesto, esto le cuesta el mutismo permanente, ya que el menor sonido de su garganta puede desencadenar una destrucción absoluta. Además, Bolt usa una antena en su cabeza, que le permite canalizar sus poderes energéticos.

Su primera crisis en el gobierno se desató cuando su primo Tritón fue capturado por los humanos y debió salir de su isla escondida para rescatarlo. Así conoció a los Cuatro Fantásticos, de quienes se hizo amigo. Descubierta la localización de la ciudad inhumana, Bolt eligió un nuevo sitio en la Tierra para mudar su escondite y así transportaron la cuidad a las cumbres del Himalaya. La segunda crisis resultó un plan de su hermano, conocido ahora como Maximus el Loco quien, liberando a los Trikon, mandó a Bolt y la familia real al exilio. Durante este tiempo, Bolt recorrió el mundo buscando a su amada Medusa. Reunidos y de vuelta en casa, Bolt reasumió el trono y debió soportar infinitos planes macabros de su hermano, además de la revuelta de la clase trabajadora, ataques de humanos, el secuestro de Medusa, la destrucción y reconstrucción de Attilan, y un mal aparentemente sin solución: la polución de la Tierra que alejara a Crystal de los Fantastic Four, ya empezaba a afectar a todos los Inhumanos. Ni en los Himalayas estaban a salvo, por ende, junto a Reed Richards, Black Bolt potenció la mudanza de Attilan a su nuevo hogar: el lado oculto de la Luna, sitio de una ciudad destruída, con atmósfera propia.

Luego, Bolt se casa con Medusa y en contra del Consejo, tienen un hijo. Tomando en cuenta que la sangre del pequeño lleva los genes de Black Bolt y de Maximus, es considerado de extremo peligro y tomado en custodia por el Consejo Genetista. No es para menos. En su primera aparición, destruye a un ser de elementos con un grito y años después aparece mucho más crecido (y llamado Pope) en la Tierra, para enfrentarse, junto a Daredevil y sus tíos Inhumanos, a Mefisto en el Infierno.

Black Bolt es un gran estratega y líder de su pueblo, amado por todos excepto por su hermano, que lo detesta a muerte. La única persona que interpreta todas sus palabras y lo entiende es Medusa. Karnak, Tritón y Gorgón son sus primos y Crystal su cuñada.

(Diego Accorsi)

EXTRA-DATA

Si bien todas sus apariciones importantes se registran en la revista Fantastic Four, Black Bolt y los Inhumanos tuvieron su propia serie (12 números entre 1975 y 1977), una graphic novel por Ann Noccenti y Bret Blevins, un One-Shot y un especial y casi siempre con mucha chapa. Además, Black Bolt aparece en los dibujos animados de los 4 Fantásticos (segunda temporada) y su muñeco de esa colección está bárbaro.

GRUPO EDITORIAL

vid

PRESENTA

DC VERSUS MARVEL COMICS

NO TE PIERDAS

EL COMBATE DEL SIGLO!

EL COMIC MAS VENDIDO DE LOS ULTIMOS CINCO AÑOS, AHORA EN CASTELLANO

BUSCALO EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS

DAGO

Nombre Real: César Renzi.

Creadores: Robin Wood y Alberto Salinas.

Primera Aparición: Nippur Magnum (1981).

HISTORIA: César Renzi, primogénito de una familia noble de la Venecia del Siglo XVI, es un joven fuerte y hábil con la espada, pero sin otra meta en su vida más que ocupar en la sociedad el lugar que su sangre noble y la fortuna de su familia le tienen reservado. Pero su padre descubre una conspiración contra Venecia y la denuncia a uno de los nobles del Consejo, sin sospechar que este es parte de la conjura. Así, una noche, César sale en una de sus habituales parrandas con su amigo Giacomo a navegar en góndola. Mientras tanto, en tierra, su familia es brutalmente asesinada. Giacomo (que resulta ser parte de este mismo complot) apuñala a César y antes de arrojarlo al mar le relata el triste fin de su familia. Dándolo por muerto, se va.

Pero un barco turco rescata a César, que es tomado como esclavo. Por haberlo encontrado con una daga clavada en la espalda, sus nuevos amos lo bautizan Dago. Así se inicia para él una nueva vida, en la que debe aprender a aceptar el látigo y a masticar su orgullo. Con el tiempo, el dolor y la humillación terminan por enseñarle la única filosofía que contará de aquí en más para Dago: la supervivencia.

Tras trabajar en las salinas y en varias casas, Dago termina como remero, encadenado a una galera. Sin embargo, por medio de señales, ayuda a los Caballeros de Malta a vencer a la flota turca en combate. Luego pasa al servicio de un noble exiliado en el desierto, se convierte en cebo humano en la pesca de sanguijuelas y termina como esclavo de confianza de un rajá noble y generoso. Para este entonces, el sufrimiento cotidiano y la muerte de mil amigos han endurecido a Dago al punto de carecer de todo sentimiento. Lo único que lo mantiene vivo es la esperanza de -algún día- vengar el asesinato de su familia.

En su tarea de esclavo, Dago descubre un complot contra Kair-ed-Dhin, el famoso Barbarroja y accidentalmente le salva la vida. Barbarroja, si bien agradecido, prefiere no tener a su lado a un individuo tan inquietante y lo envía a servir al sultán Solimán el Magnífico. Así es como el veneciano se une al cuerpo de jenízaros y pronto asciende hasta ser nombrado Jenízaro Negro, una especie de emisario particular de Ibrahim, el primer ministro de Solimán.

Esta función lo lleva por todo el mundo otomano, donde lleva a cabo innumerables misiones a lo largo de muchos años. En una de ellas, tal vez la más importante, se une a una banda de delincuentes para rescatar a la esposa de Solimán. Finalmente Ibrahim lo envía a Europa, donde a lo largo de los meses logra vengarse de dos miembros de la conspiración que acabara con su familia el griego y el turco. La muerte de este último está estrechamente relacionada con la misión que lleva a Dago a encontrarse con Vlad Tepes, el legendario Drácula.

Tiempo más tarde, durante una expedición en Oriente, Dago se reencuentra con Giacomo, a quien le corta ambas manos, dejándolo inválido. De regreso a Europa, el veneciano trae un cuantioso tesoro que los otomanos envían a Francia a modo de préstamo para solventar la guerra del rey Francisco contra el Imperio Germánico. Una vez más,

Dago se ve envuelto en una intriga política de gigantescas consecuencias para las naciones enfrentadas. Poco más se sabe de la vida y las andanzas de este aguerrido noble italiano, traicionado por sus compatriotas y convertido en un implacable hombre de acción por el látigo de los turcos. Dago, nombre temido en una época temible, es el ejemplo más claro del hombre dispuesto a todo porque ya no tiene nada.

(Mr.Master)

EXTRA-DATA

Además de unos 160 episodios cortos de Dago, Wood y Salinas realizaron 130 magníficas páginas en las que narraron vida y obra de Drácula, a partir de la repercusión que tuvo este personaje cuando entrecruzó su historia con la del veneciano. Además, Dago protagoniza en Italia una colección de novelas gráficas de 96 páginas, escritas por Wood y dibujadas por Carlos Gómez. Tanto estas novelas como gran parte de la saga de Drácula permanecen inéditas en nuestro país.

Comics Nacionales

Comics Españoles

Comics Americanos

Suscripciones

Juegos de Rol

Card Games

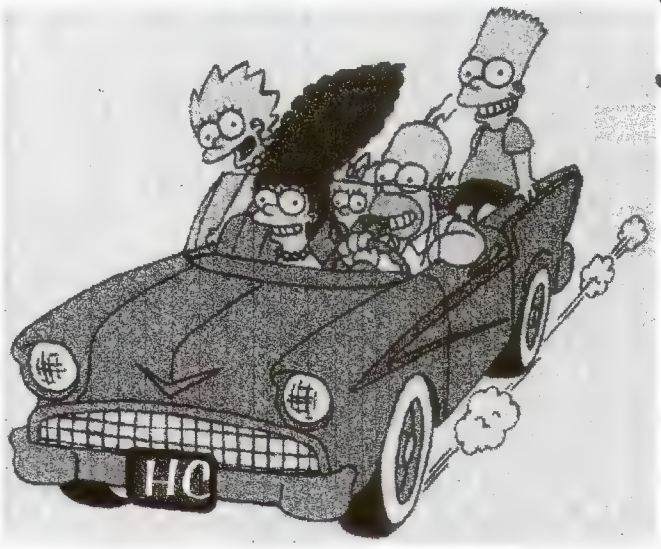
Figuritas

Muñecos

Remeras

etc

HERENCIA COMICS!



HORARIO

Lunes a Viernes

9 a 13 - 15 a 20.30

Sabados

9 a 13 - 15 a 20.30

Jose Hernandez 2917

Villa Ballester

A metros de la Barrera

¡ULTIMO MOMENTO: MATERIAL SIN EDITAR!

Se ha comprobado la existencia de vida en Marte y el ataque es inminente...

En este número: todo sobre ¡Marcianos al ataque!, el nuevo film de Tim Burton; una revisión al fenómeno de los Invasores en el cine; el recuerdo a V: Invasión Extraterrestre y todas esas boludeces a los que los tenemos acostumbrados.

MENSAJE SUBLIMINAL: LA COSA. ¡MÁS BUENA QUE LA MIERDA!

LA COSA

CINE FANTASTICO Y BIZARRO

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS
PRESENTA
"EL DIBUJANTE DE HISTORIETAS Y EL MAS ALLA"
¿MAS ALLA TODAVIA?
POR
©GUSTAVO SALA 1997

ESTA ES LA HISTORIA DE JULIAN BOTARATE, UN DIBUJANTE DE HISTORIETAS SIN TRABAJO QUE MURIO QUIZAS POR UNA INGESTA EXCESIVA DE FIDEOS CON TUCO. QUIZAS NO.
¡BOTARATE! ¡¡ARRIBA!!

VAMOS, LEVANTESE! ESTAMOS EN EL MAS ALLA Y YO SOY SU CURA PROTECTOR. ACOMPAÑEME Y VERA QUE EN ESTE PAIS TODO LLEGA...
Y PONGASE SU TRAJE DE ANGELITO POR FAVOR

ESTUVE ESTUDIANDO SU CASO Y SE DE SUS INTENTOS FALLIDOS DE IMPONER SU TRABAJO EN BUENOS AIRES. PERO AHORA USTED ESTA MUERTO Y ACA EL MERCADO DEL COMIC ES TODO UN BUM!
AY QUE VESTIDO TAN MAJO!

ACA LAS REVISTAS DE COMICS NACIONALES SALEN EN TIRADAS MILLONARIAS Y VIENEN EN EL MEJOR PAPEL Y CON LOS MEJORES COLORES. APARTE HAY COMO 500 TITULOS
QUE ONDA
LAS AVENTURAS DE CHANCHO Y INES

LAS MUJERES SE ENLOQUECEN CON LOS DIBUJANTES. ESTA USTED DE SUERTE, AMIGO

Y LOS EDITORES SE DESESPERAN BUSCANDO NUEVOS TALENTOS A LOS QUE PAGAN FORTUNAS. POR CADA PAGINA
CLARO HIJO
EDITOR

AH YO SABIA QUE TARDE O TEMPRANO IBAN A RECONOCER MI TALENTO. GRACIAS, SEÑOR HAS ¡ILUMINADO MI VIDA. BAH... EN REALIDAD MI MUERTE

ASI QUE A NO DESESPERARSE, AMIGOS DIBUJANTES. YA SEREMOS RICOS Y FAMOSOS. SOLO TENEMOS QUE MORIR. Y ESO NOS LLEGA A TODOS
JA, JA, JA, JA
QUIETO CACHITO QUIETO!
ARF ARF!!

LAS TROTERIAS DE OSVOLDO FIGAZZA EN "UN TIPO IMAGINATIVO"
POR ©GABRIEL ABREGU 97

SE ME OCURRIO UN PERSONAJE NUEVO, UNA ESPECIE DE SUPERHEROE FLAQUITO CON UN MOÑO EN LA CABEZA, NARIZ GRANDOTA Y ANTEOJOS DE SOL...
BUENA ESA !!

...NAS TARDESSS...
!!

¡QUE DIFICIL ES SER ORIGINAL!

La Verduleria

Müléficas noches, verduleros míos! Acá estoy, sudándome el verano en Baires y ansiando más que nunca que algún día los ratones que editan esta revista me paguen un salario decente! Ah! Ahí sí me voy a poner las pilas y ahí sí van a ver lo que es bueno... pero no especulemos en vano... hoy por hoy, es más probable que Racing salga campeón. Vamos ya a los...

DATOS DEL INDECAP

Longitud promedio del fémur femenino en los comics de Rob Liefeld y Jim Lee	1,66 m
Medida promedio del busto femenino en los comics de las bad girls	127 cm
Porcentaje de cebados de Cazador que compraron el nº25 de dicha revista	100%
Porcentaje que entendió los chistes contra Accorsi	15%
Que entendió los chistes contra Calvi	5%
Que se rió con algunos de estos chistes	0,3 %
Porcentaje de superhéroes cuyos padres están vivos	22%
Cuyos padres son héroes retirados, reyes, espías, o entidades místicas de inmenso poder	13%
Cuyos padres son supervillanos	8,5%
Cuyos padres son gente normal	0,5%
Hectolitros anuales de whisky que ingiere John Constantine	28
Isidoro Cañones	31
Alack Sinner	34,5
Promedio entre los guionistas argentinos	36,5
Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1000

FUNNY ANIMALS

Ay! Tantos mocos y tan poco espacio! Vamos ya a Página/12 del 21 de Septiembre, donde Graciela Mochkofsky presenta un informe sobre comics donde dice esto:

> cía: Pratt, Salinas o Muñoz". El último experimento exitoso ocurrió en el '91, cuando Perfil editó *La muerte de Batman*, un producto norteа-

¿La Muerte de Batman?! ¿Palmó el batioreja y yo me lo perdí?! ¿O será que esta bestia "leyó" Una Muerte en la Familia (editada por Perfil en el '91) y se confunde a Batman con Robin? La otra posibilidad me aterra más aún: ¿Se habrá confundido a Batman con Superman, cuya muerte editó Perfil en el '93? No creo, nadie puede ser tan ignorante.

Y muestra de su inconmensurable ignorancia es el elogioso recuadrito que le dedica a Comiqueando, donde rebuzna lo siguiente:

> Pero, sobre todo, habla en un idioma específico. Ha creado expresiones como "avechucho" y "cebamiento universal" que sólo comparte con los fanáticos del género. La revista, además, por ser

¿"Cebamiento Universal"? ¿Qué leíste, hermana? ¿La Conozca Más? ¿El Gráfico? ¿Chiquititas? ¿En qué lugar de la Comiqueando viste "Cebamiento Universal"? Oh, shit. Es al pedo. Que pase el que sigue.

> la anterior. Comic: el "cirujano plástico de Beverly Hills" (divertida aparición de Bruce Campbell) es un dibujito que recuerda al Guasón de la Marvel Comics. Western: en su

Esta joya del horror salió firmada por un tal Horacio Bernades en el número de Septiembre de la abominable revista El Amante, donde escribe una manga de pseudopiolas que cree saber muchísimo de cine. De cine, puede ser. Del resto, tomátelas, ciruja!

Vamos a La Nación del 3 de Octubre, donde Gabriela Pousa delira bajo los efectos de extraños estupefacientes sanateando sobre el casorio de Superman con grandes reflexiones como, por ejemplo, esta:

> teresante para tener en cuenta. Un análisis, tal vez simplista pero estimable del tema, demuestra que los casi sesenta años de amor, sin evidencias claras de desesperación o angustia, que unió a la pareja enfatizan la idea del sentimiento que va más allá del tiempo, la mentira del hastío o la ansie-dad provocada por impedimen-

Y esto no es nada. Las gansadas siguen y siguen y podría llenar varias páginas riéndome de esta pobre chica. Pero no. Me llaman de La Nación, pero la Revista, donde el 23 de Octubre un tal Fernando Brenner se despachó con esta animalada:

> metraje para el cine de toda la banda de los Looney Tunes. A estos *dibus* los creo Frederick Bean 'Tex Avery en 1936, siendo sus primeros trabajos con Porky, el gran cerdo (Daffy y Elmer Fudd. Hasta que apareció Bugs Bunny en 1940 y cinco años después fue

De cuatro pegaste una, la de Porky. Avery creó a Elmer y a Daffy en 1937, mientras que a Bugs lo creó Ben Hardaway en 1938. Avery le dio el look definitivo al conejo en 1940, pero no lo inventó ni a ganchos. ¿Ta claro?

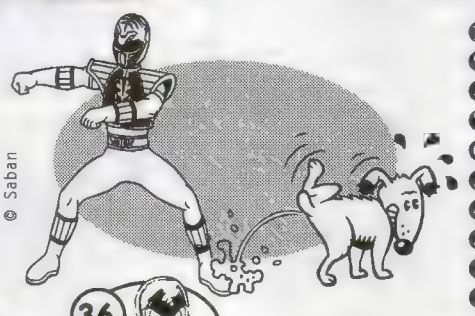
Y cerramos el festival de hoy con un moco de Clarín (no podía faltar) del 25 de Octubre, donde Aníbal Vinelli, abonado a esta sección, escupe esta perla:

> **THE MASK, LA SERIE ANIMADA.** De Mike Richardson. El popular personaje –uno de los más delirantes sa-

No, querido, no! Mike Richardson no tiene un carajo que ver con la serie animada de The Mask! El tipo lo único que hizo fue escribir el guión de la primera aparición del personaje en los comics. Después se limitó a facturar y a poner el gancho en las licencias. ¿Se entiende? ¿Es tan complicado? No, verdad? Basta por hoy. Me cansaron!

BOTTOM TEN

Aquí está una vez más el abyecto ranking de la infamia, donde vos podés escrachar a los personajes que más asquito te producen. Mandá tu voto a la redacción de esta inmunda revista, que andamos cortos de papel higiénico. Estas son las posiciones hasta hoy:



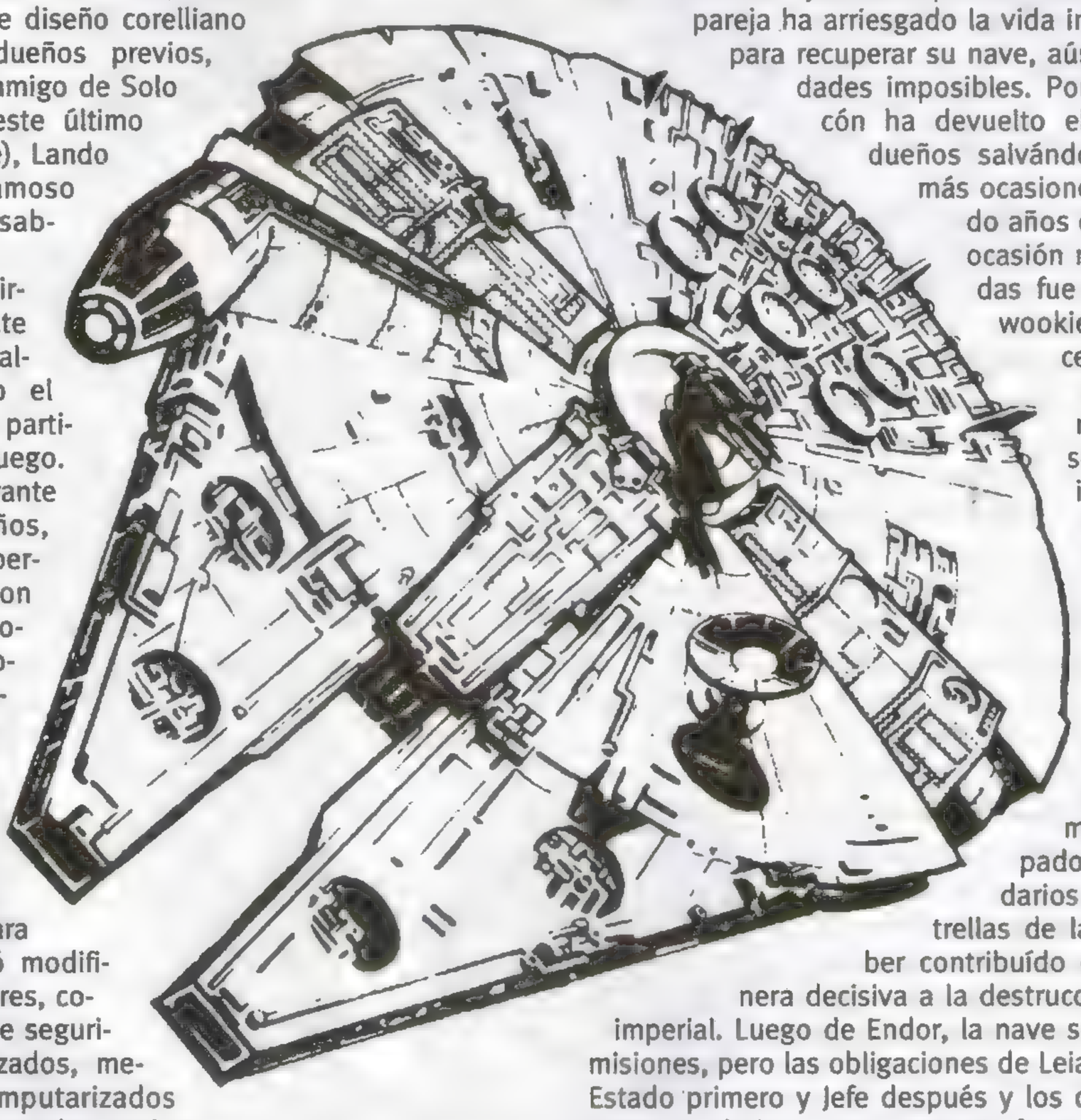
⑩	Cazador
⑨	Robin
⑧	Jubilee
⑦	Ghost Rider
⑥	VR Troopers
⑤	Wolverine
④	Azrael
③	Superman
②	Spider-Man
①	POWER RANGERS!!!

STAR WARS

POR LISANDRO BERENGUER GRASSI

EL HARDWARE: EL HALCON MILENARIO

Muchas cosas se pueden decir, y se han dicho, de la nave privada más famosa de la galaxia, el Halcón Milenario. Aunque su fama comenzó a partir de ser poseída por el contrabandista Han Solo, este carguero ligero de diseño corelliano tuvo varios dueños previos, entre ellos el amigo de Solo (y de quien este último ganara la nave), Lando Calrissian, famoso jugador de sabbac.

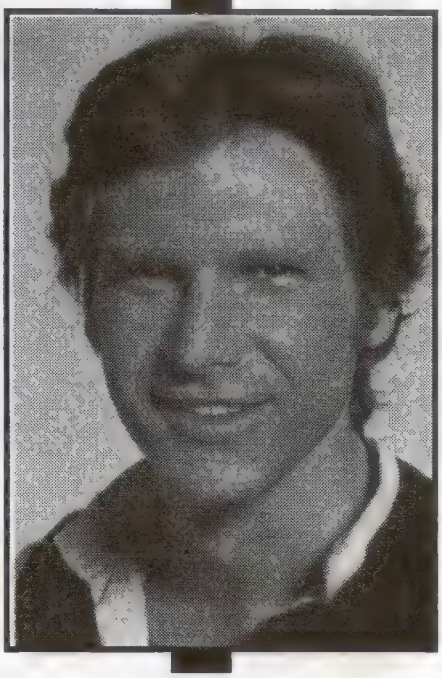


Puede presumirse con bastante certeza que Calrissian obtuvo el Halcón en una partida de este juego. La utilizó durante algunos años, hasta que la perdió a su vez con Solo, quien comenzó a adaptarla a sus necesidades como contrabandista con la ayuda de su compañero wookie, Chewbacca. Para esto le realizó modificaciones mayores, como sistemas de seguridad personalizados, mecanismos computarizados de puntería, escudos mejorados, un motor hiperlumínico más potente, casco reforzado y un sistema de armas mucho mejor que el permitido para una nave del tamaño y clase del Halcón. Esto, sumado a los falsos códigos de identificación y los compartimientos ocultos de carga (que salvaron la vida de Han más de una vez), contribuyeron a cimentar la fama del corelliano como el mejor contrabandista del núcleo galáctico. A su vez, el Halcón Milenario también es famoso por su tendencia a quemar componentes constantemente y a generar averías en los momentos menos indicados. Esto es resultado de la increíble cantidad de componentes externos que el wookie y Solo han agregado y que vuelven locas a las computadoras de la nave.

El amor de Han y Chewie por la nave es legendario. La pareja ha arriesgado la vida innumerables veces para recuperar su nave, aún contra probabilidades imposibles. Por su parte, el Halcón ha devuelto el cuidado de sus dueños salvándoles el pellejo en más ocasiones aún y soportando años de uso y abuso. La ocasión más famosa de todas fue cuando Solo y el wookie tuvieron que hacer la "carrera de Kessel" en tiempo record para evitar ser atrapados por imperiales, momentos después de haber echado por la borda un cargamento de especia perteneciente a Jabba el Hutt.

El Halcón tiene en su haber, además, haber participado en los dos legendarios ataques a las Estrellas de la Muerte y en haber contribuído en ambos de manera decisiva a la destrucción de la estación imperial. Luego de Endor, la nave sirvió para diversas misiones, pero las obligaciones de Leia como Ministro de Estado primero y Jefe después y los consecuentes compromisos de Han como consorte fueron relegando el uso de la nave. Poco tiempo después de nacer Anakin, el hijo menor de la pareja, Han y Lando volvieron a jugar por la nave, y el ex barón-administrador de Bespin la recuperó, para terminar devolviéndosela a Solo como un gesto para impresionar a Mara Jade, a quien quería conquistar. La nave volvería a probar su capacidad durante la crisis del sector corelliano, a donde había llevado a la familia Solo completa, luego de ciertos "manejos" semi-ilegales de su dueño, ya que no llenaba los requisitos de seguridad necesarios.

LOS BUENOS: HAN SOLO



Antes de convertirse en héroe rebelde y en consorte de la Jefe de Estado de la Nueva República, Han Solo se dedicó a otras actividades, no todas ellas honorables por completo. Egresado de la Academia Imperial, contrabandista, pirata y jugador ocasional, Solo se labró una reputación mucho antes de su ingreso a la Alianza Rebelde.

El corelliano se graduó con honores de la Academia, pero su promisoria carrera militar pronto se vio truncada al liberar a un wookie de manos esclavistas. Esto le consiguió la baja y un amigo para toda la vida, Chewbacca. La pareja pronto se estableció como uno de los mejores equipos de contrabandistas de la galaxia, gracias a la combinación de la destreza como piloto de Solo y la habilidad mecánica de Chewie. Entre ambos realizaron los cientos de modificaciones que convertirían al Halcón Milenario (luego de que Han lo ganara en una partida de sabacc contra Lando Calrissian) en una nave mucho más veloz y armada que el resto de las de su clase.

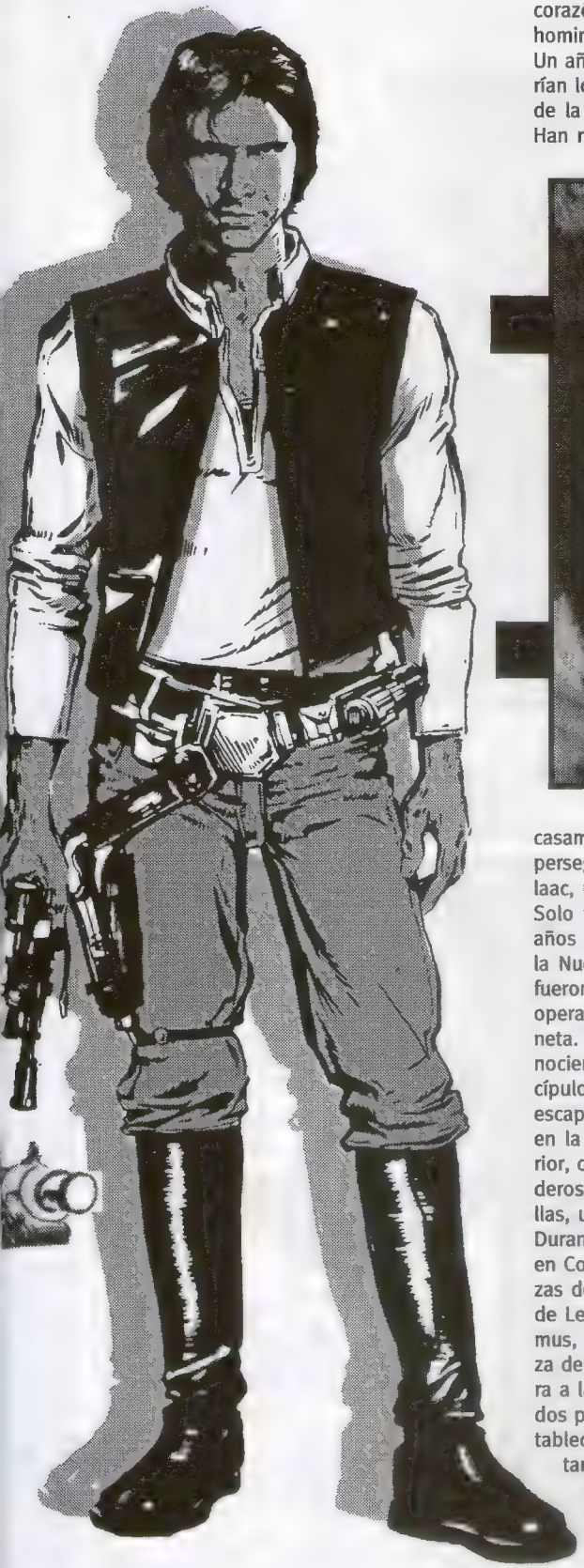
Para cuando encontraron a Luke Skywalker y Obi Wan Kenobi en la cantina de Mos Easley, sin embargo, las negocios no estaban marchando bien. Solo había tenido que echar por la borda un cargamento de especia de Kessel perteneciente a Jabba el Hutt antes de ser abordado por imperiales. A consecuencia de esto, el gangster pondría precio sobre sus cabezas. La acuciante necesidad de saldar su deuda llevó a Han y Chewie a aceptar el trabajo de transportar al joven granjero de humedad, al viejo general y a sus dos robots a Alderaan.

El grupo emergió del hiperespacio para encontrarse frente a frente con la Estrella de la Muerte. Casi contra la voluntad de Solo rescataron a la princesa Leia y huyeron hacia Yavin 4. Cabe resaltar la pobre impresión que la nave, el mecánico y el piloto causaron en la líder rebelde. Solo y el wokiee estaban a punto de partir cuando la Estrella apareció en el firmamento de Yavin forzando a la Alianza a realizar el ataque que culminaría con la destrucción del arma más poderosa del Imperio. Desoyendo las protestas de Chewie, Han decidió irse y no participar en el combate, apurado por saldar su deuda con Jabba. Pero finalmente reconsideró su decisión y apareció justo a tiempo para evitar que Darth Vader destruyera el caza X de Luke.

Tres años después, la relación entre Leia y Han no había mejorado, aunque huyeron juntos de Hoth luego del ataque imperial. La escapatoria terminaría en Bespin, donde Solo sería traicionado por Calrissian y entregado a Vader para ser utilizado como carnada en la captura de Luke. Como bonus, el Señor Oscuro decidió probar el método de transporte que pretendía para Skywalker (congelamiento en carbonita) en el contrabandista. La última imagen que se llevaría Solo sería la de una llorosa Leia declarándole por fin su amor.

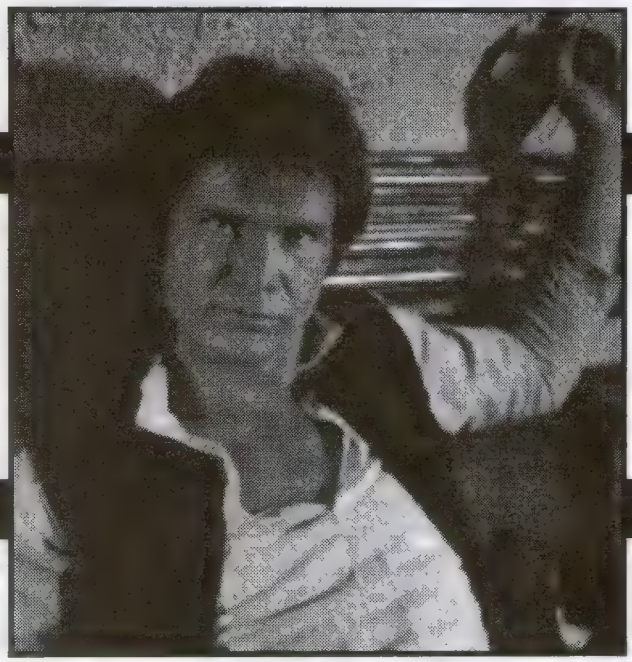
Han Solo pasó a formar parte de la colección personal de Jabba el Hutt, cortesía de Bobba Fett. Del palacio del gangster lo rescatarían sus amigos. Durante la escapada, además, Han se las arreglaría, a pesar de estar semi-ciego, para enviar al caza-recompensas al estómago del Sarlaac. Pero el Solo que emergió después de un año de congelamiento no era el mismo de antes. Su faceta egoísta se había diluído y decidió incorporarse de forma activa a la Alianza Rebelde, que entonces estaba preparando su ataque a la segunda Estrella de la Muerte. El corelliano aceptó el grado de General del grupo comando que debía destruir el generador del escudo que se hallaba en la luna de Endor. Y, lo más importante, le permitió a su nuevamente amigo Lando que pilotara al Halcón, haciendo así otro aporte fundamental a la victoria rebelde.

Aunque ya establecido como la "relación oficial" de Leia, Han tuvo que luchar contra la presión de los exiliados de Alderaan que no veían con buenos ojos que su princesa fuera la mujer de un ex-contrabandista. Las cosas se salieron de cauce cuando apareció Isolder, príncipe de Hapes, que pretendía casarse con la hermana de Luke. Han entonces consiguió un planeta (ganándolo al sabacc, ¿de



qué otra manera, sino?) y secuestró a la princesa, convenciéndola luego de que le diera una semana para ganar nuevamente su corazón. Al regreso de las aventuras que la pareja sufrió en Dathomir, Han y Leia se casaron.

Un año después, durante la campaña del almirante Thrawn, nacerían los mellizos Jaina y Jacen y al siguiente Anakin, los tres hijos de la pareja. En el período en el que Luke sirvió al Emperador, Han retomó su rango de General, que había resignado luego del

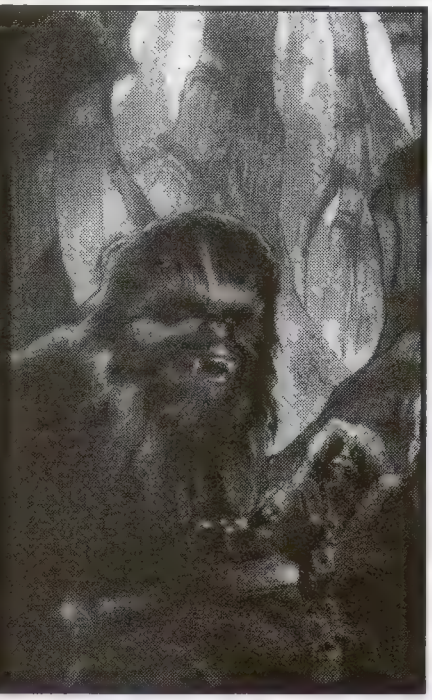


casamiento. En esta época fue que tanto Han como Leia fueron perseguidos por Bobba Fett, que había logrado escapar del Sarlaac, por su participación en la muerte de Jabba.

Solo y Chewbacca regresarían a las minas de Kessel un par de años más tarde, como parte de una estrategia de acercamiento de la Nueva República, interesada en la producción de especia. Allí fueron capturados por Moruth Doole, el rybetiano a cargo de la operación, temeroso de que la República quisiera echarlo del planeta. En los túneles, trabajando como mineros, Han y Chewie conocieron a Kyp Durron, el joven que luego se convertiría en el discípulo más aventajado de la academia de Jedi de Luke. Los tres escaparon para caer en la nebulosa que rodea Kessel y emerger en la instalación militar secreta que el Imperio tenía en su interior, de la cual también lograron huir llevándose un arma más poderosa que la Estrella de la Muerte misma, el Aplastador de Estrellas, una nave capaz de destruir sistemas estelares completos.

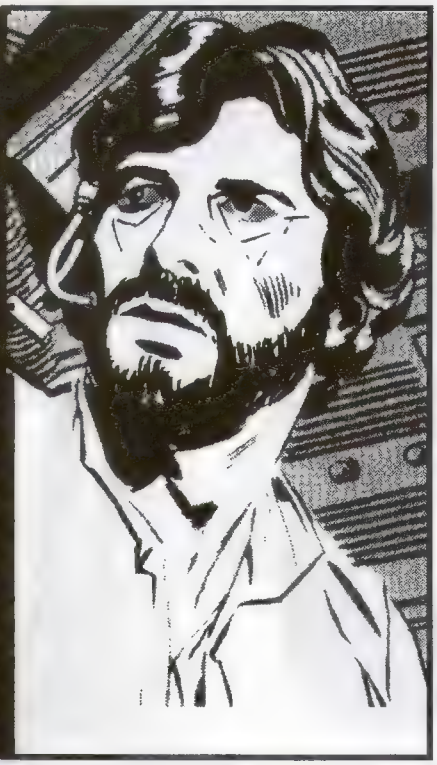
Durante la crisis corelliana, Han y su familia se vieron atrapados en Corellia en medio de la guerra civil que enfrentó a las tres razas del sector: los humanos, los drall y los selonianos. Separado de Leia y sus hijos, Solo uniría fuerzas con una seloniana, Dracmus, para evitar que su primo Thrackan Sal-Solo lograra que la raza de esta última, conocida por sus cualidades guerreras, se uniera a la causa secesionista de la Liga Humana. Finalmente, ayudados por la flota bakurana, las fuerzas de la Nueva República reestablecieron el orden en el sistema y permitieron a los Solo disfrutar de sus primeras vacaciones en 14 años.Y la pregunta que desvela a los historiadores, en este caso, es cómo, si pasan la mayor parte de sus aventuras separados, Han y Leia se las arreglaron para tener tres hijos. ¿O habrá aquí wookie encerrado?

LOS PLANETAS: KASHYYYK



Kashyyyk es el planeta natal de los wookies. Es un mundo selvático, cuya principal característica son los altos árboles que lo pueblan, de cientos de metros de altura, similares a los de la luna de Endor. Estos masivos vegetales definen todo el ecosistema del planeta, que está organizado en diferentes capas horizontales, pobladas por una rica y variada vida animal. A medida que las capas se acercan al suelo más peligrosas se hacen las formas de vida que se encuentran.Los wookies han construído sus enormes ciudades colgantes a cientos de metros del piso selvático, combinando con su innato talento naturaleza y tecnología. Un ejemplo de esta mixtura son, por ejemplo, los ascensores que conectan los distintos niveles de las ciudades. Básicamente son jaulas sostenidas por lianas (que, dicho sea de paso, son uno de los materiales orgánicos más resistentes de la galaxia), pero en su parte inferior tienen un motor repulsor para ser utilizado en casos de emergencia. Los wookies suelen usar estas lianas para asegurar todas sus construcciones, tal es su resistencia. El aspecto general de Kashyyyk es de una mezcla de aldea y sofisticación técnica.Durante la época del Imperio, Kashyyyk estuvo rodeado de un cinturón de naves para evitar fugas. La presencia de un wookie libre fuera de su planeta era ilegal, lo que de ninguna manera implicaba que pudieran deambular como quisieran en su hogar tampoco. El planeta fue liberado luego de la batalla de Endor, y desde entonces se ha convertido en un miembro de pleno derecho de la Nueva República.

LOS MALOS: THRACKAN SAL-SOLO



Sal Solo es el primo materno de Han Solo, el famoso ex-contrabandista y general de la Nueva República, al que odia desde que era chico. Ya desde su infancia en Corellia demostró su temperamento violento y su afán de figuración, castigando a todos los niños que no le obedecían, entre ellos al propio Han, a quien llevaba unos años de ventaja. Los primos se parecen mucho físicamente, pero Thrackan usa una espesa barba y suele tener los ojos inyectados en sangre debido a su afición a las bebidas alcohólicas.Pero mientran este último creció para enrolarse en la Academia Imperial y logró salir del sector corelliano, Sal-Solo se quedó, eventualmente logrando un puesto en la administración imperial del sistema. Han no tuvo noticias de su primo hasta la crisis corelliana, en la que Thrackan se dio a conocer como famoso pero desconocido "Líder Oculto" de la semi-ilegal Liga Humana. Este grupo pretendía la partida de las fuerzas de la Nueva República del sector y el compromiso de ser dejados tranquilos, a cambio de la no destrucción de ciertos sistemas estelares habitados. Sal-Solo se proclamó "diktat" de Corellia, título otorgado al gobernante desde los tiempos de la Vieja República. La Liga pretendía además que todas las razas no humanas abandonaran el planeta.Sal-Solo capturó a su primo y lo hizo combatir a muerte con una seloniana. Sin embargo, Han había hecho buenas migas con esta y ambos lograron escapar hacia Selonia donde ayudaron a frustrar los planes del bando seloniano favorable a la Liga. El alzamiento, sin embargo, resultó ser un movimiento orquestado desde fuera por un grupo denominado "la Tríada" de uno de los mundos exteriores del sistema corelliano para desestabilizar al sector y, eventualmente a toda la Nueva República.Cuando el plan quedó descubierto, los antiguos amos dejaron a Sal-Solo a la deriva para enfrentar su destino. Thrackan fue capturado por su primo y llevado a juicio ante las autoridades de la Nueva República.

JUAN GIMENEZ • CABALLERO ROJO • ÆON FLUX • HUMBERTO POLLO

#26 MARZO 2001
AÑO 3 $6.00
CORREGIDO

COMIQUEANDO

SUPLEMENTO
STAR WARS
PARA COLECCIONAR

TODO SOBRE LA
LEGION
DE SUPER HEROES

CARL MACEK, EL CREADOR DE
ROBOTECH

EN MAYO

COMIQUEANDO Nº 27

BAJA SU PRECIO

Y ADEMAS

- SUPERMAN
- MAZINGER Z
- STAR WARS
- JORDI BERNET
- EL CABALLERO ROJO
- Y MUCHO MAS

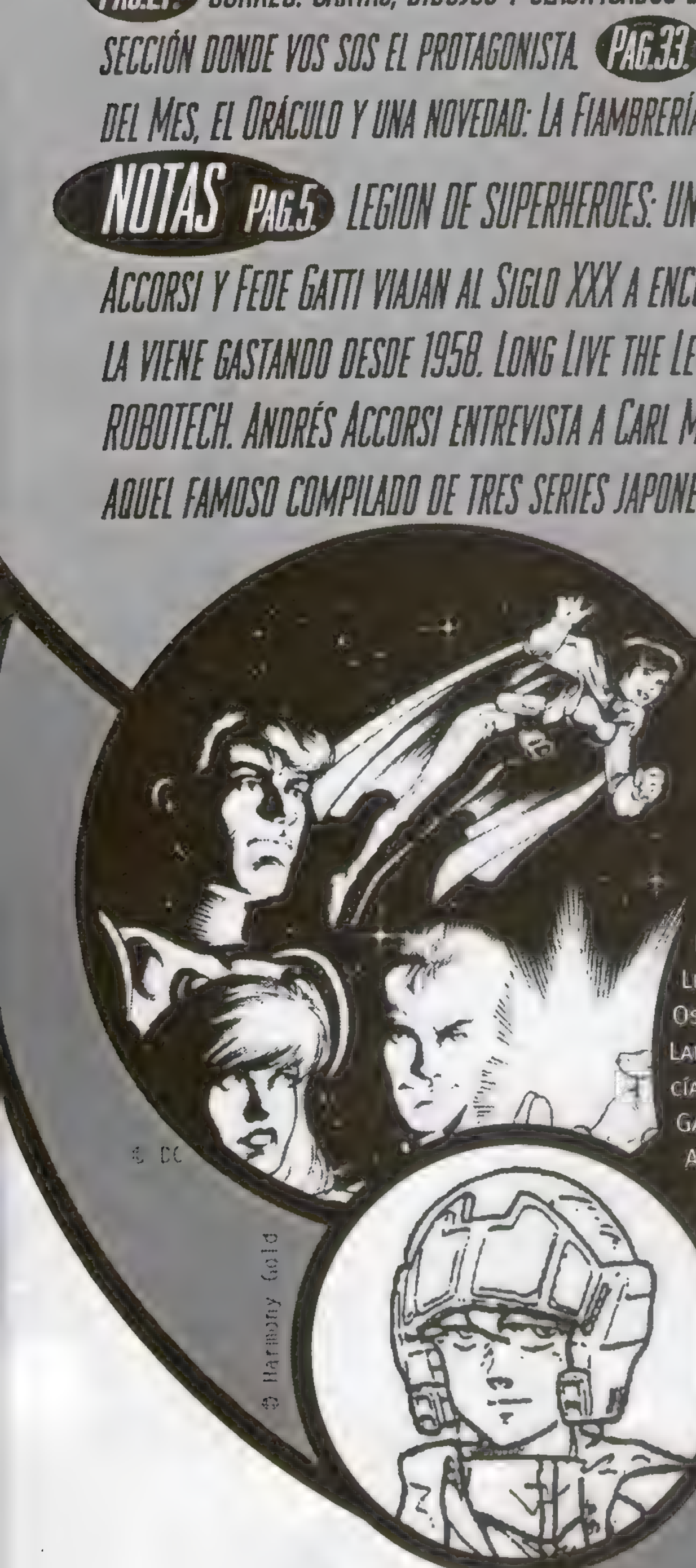
BUSCALA EN MAYO

SECCIONES PAG.12

HUMBERTO POLLO. NUEVAS Y PATÉTICAS AVENTURAS ESPERAN AL PLUMÍFERO FISGÓN CREADO POR DANI THE O. PAG.14 CEBAMIENTO INFINITO. EL COLO BERENGUER SE VOLVIÓ VAMPIRO Y NOS PRESENTA UN JUEGO PARA JUGAR ANTES QUE SALGA EL SOL. PAG.16 FICHA: APOCALYPSE, POR JUAN MANUEL GARCÍA CARRAL. PAG.21 EL COMIC DE NUNCA ACABAR. HOY: CARLOS MEGLIA. PAG.22 MESA REDONDA. DE REGRESO EN SU FÓRMULA INICIAL DE NUEVE COLUMNISTAS, SE REABRE EL FORO DE OPINIÓN DE COMIQUEANDO. PAG.27 CORREO. CARTAS, DIBUJOS Y CLASIFICADOS DE LOS LECTORES, EN LA SUPERPOBLADA SECCIÓN DONDE VOS SOS EL PROTAGONISTA. PAG.33 ANARKOMIX. EL ILUSTRE, EL AUTOR DEL MES, EL ORÁCULO Y UNA NOVEDAD: LA FIAMBRERÍA.

NOTAS PAG.5

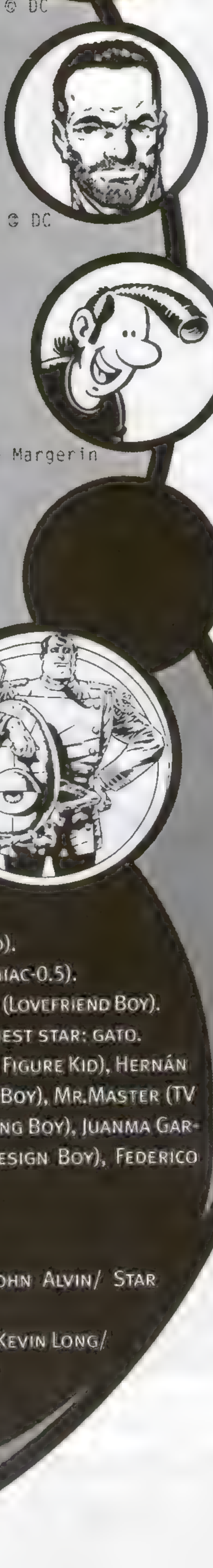
LEGION DE SUPERHEROES: UN FUTURO MEJOR. LOS HERMANOS ACCORSI Y FEDE GATTI VIAJAN AL SIGLO XXX A ENCONTRARSE CON UN SUPERGRUPO QUE LA VIENE GASTANDO DESDE 1958. LONG LIVE THE LEGION! PAG.17 EL HOMBRE QUE FUE ROBOTECH. ANDRÉS ACCORSI ENTREVISTA A CARL MACEK, EL POLÉMICO DIRECTOR DE AQUEL FAMOSO COMPILADO DE TRES SERIES JAPONESAS. IMPERDIBLE.



© DC

© Harmony Gold

© DC



© Margerin

STAFF

DIRECTOR: ANDRÉS ACCORSI (PANZA LAD).

JEFE DE REDACCIÓN: DIEGO ACCORSI (BRAINIAC-0.5).

COORDINADOR CREATIVO: HERNÁN BOTTICELLI (LOVEFRIEND BOY).

DISEÑO: DIEGO GRINBAUM/LUCAS VARELA / GUEST STAR: GATO.

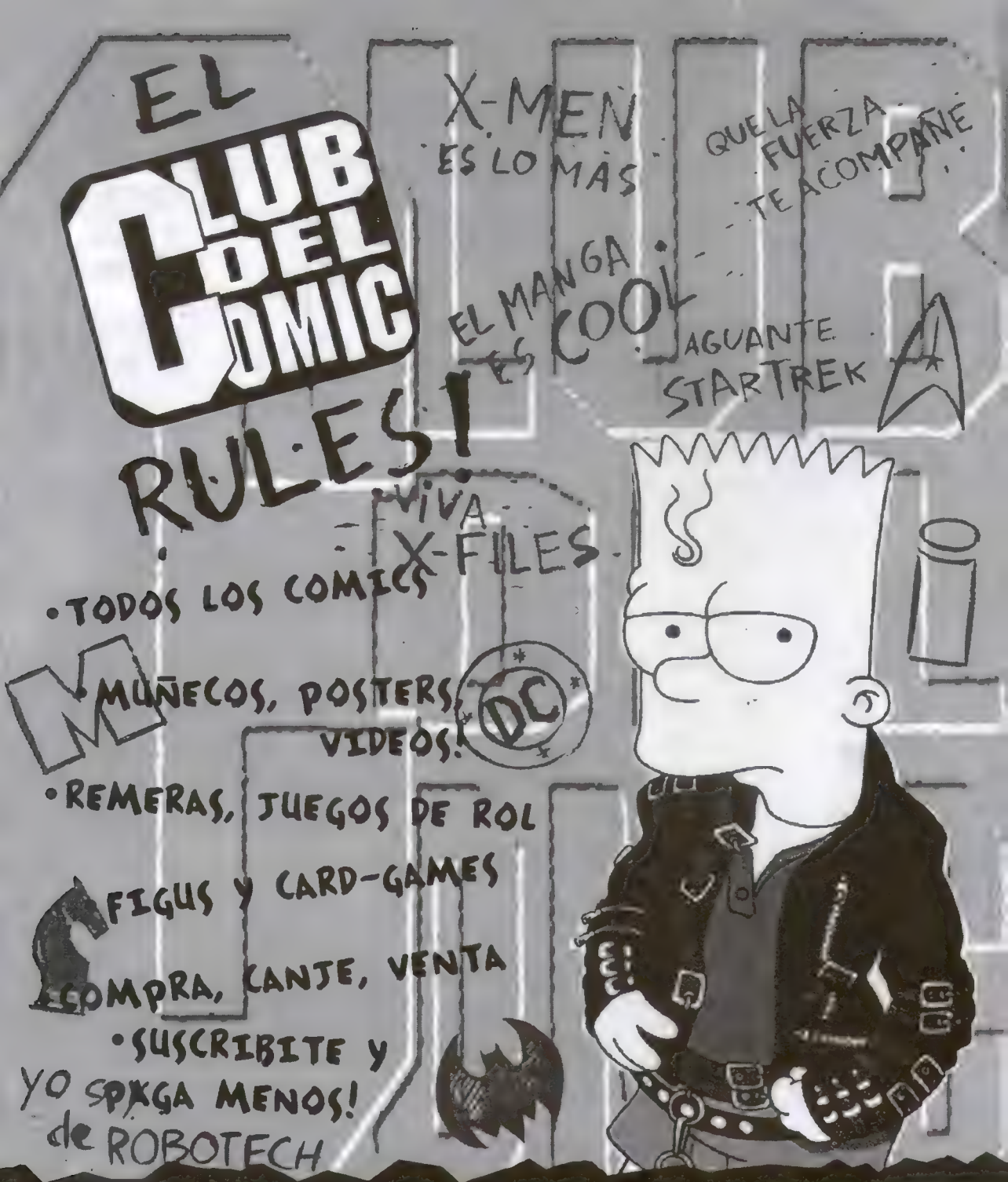
LEGIÓN DE SUPER REDACTORES: DR.SAX (ACTION FIGURE KID), HERNÁN OSTUNI (MEDICAL LAD), FERNANDO GARCÍA (BUG BOY), MR.MASTER (TV LAD), LISANDRO BERENGUER GRASSI (ROLE-PLAYING BOY), JUANMA GARCÍA CARRAL (SOFTWARE KID), LUCAS VARELA (DESIGN BOY), FEDERICO GATTI (TRAPIT LAD) Y DR.MÜLE (BAD BOY).

AQUA LAD: MARTÍN ALFARO.

WEBONAUTA: MARCELO IGLESIAS.

PORTADA STAR WARS: ILUSTRACIÓN DE JOHN ALVIN/ STAR WARS ES (C) LUCASFILM.

PORTADA ROBOTECH: ILUSTRACIÓN DE KEVIN LONG/ ROBOTECH ES (C) HARMONY GOLD.



MONTEVIDEO 27 - 383-7252 - CP: 1019 | DE LUNES A SABADOS DE 12 A 20 HS

SANTA FE 1931 - 812-3000 - CP: 1123 | DE LUNES A JUEVES DE 10 A 22 HS. VIERNES Y SABADOS DE 10 A 24 HS. DOMINGOS DE 14 A 22

VENTAS POR MAYOR Y MENOR - ENVIOS AL INTERIOR

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS DE *EDITORIAL FORUM (ESPAÑA)* *EDITORIAL VID (MEXICO)*

Y TAMBIEN CONOCE

EN AVELLANEDA:
• *Mitre 634 Loc.18*
EN RAMOS MEJIA:
• *EL REINO DEL COMIC*
Av. Rivadavia 14048
Galería La Strada Loc.37
EN ROSARIO:
• *PURO COMIC*
Balcarce 1428
• *TOTEM COMICS*
San Martín 1405

LEGION OF SUPER-HEROES
un futuro mejor

por Andrés Accorsi
Diego Accorsi
Federico Gatti

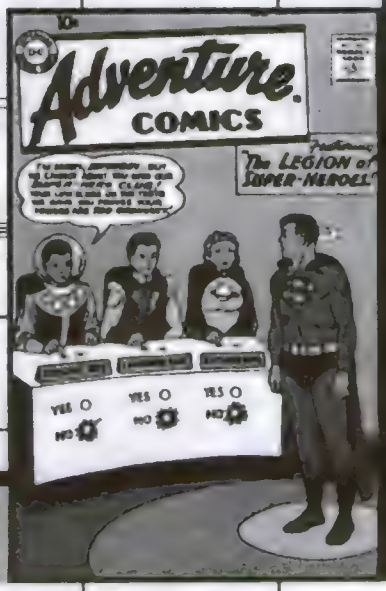
volver al pasado

Si hay un período de la historia de los superhéroes injustamente olvidado, es el que va entre 1956 (la primera aparición de Barry Allen) y 1961 (la primera aparición de los Fantastic Four). Estos fueron años de gran experimentación, de gran creatividad, de gran diversidad, de formación definitiva de los grandes talentos de los '60 (Jack Kirby, Gil Kane, Carmine Infantino, Steve Ditko, etc.) y de una genuina recuperación del género, que parecía destinado a la extinción.

Pero también fueron años de reiteración de fórmulas arcaicas, de interpretaciones erróneas de los personajes clásicos (alcanza con recordar las aventuras de Batman y Robin contra alienígenas y monstruos varios), de férreas limitaciones a los artistas, de un sistema oligopólico con una sola editorial importante (DC) y de una clara subordinación de los creadores (escasamente reconocidos) a una figura fuerte, casi despótica: el coordinador.

En el equilibrio perfecto entre pros y contras estaba la línea más taquillera de ese entonces: los títulos de Superman, guiados con mano de hierro por el implacable coordinador Mort Weisinger. El elenco estable de Weisinger -que incluía a un veterano Jerry Siegel, más Edmond Hamilton, Otto Binder (ex-capo creativo de la Fawcett), Wayne Boring, Curt Swan, Leo Dorfman, Kurt Schaffenberger, John Forte y algún otro- tenía a su cargo nada menos que seis series: Superman, Action Comics, Adventure Comics, Superboy, Jimmy Olsen y Lois Lane. Siempre necesitados de nuevas y más espectaculares historias, Weisinger y sus guionistas ampliaron exponencialmente los mitos de Superman, incorporando a Supergirl, Kandor, la Zona Fantasma, los Bizarros, Brainiac, los distintos tipos de kryptonita y -un clásico- las Historias Imaginarias.

Entre toda esta maraña de ideas cada vez más sacadas, se filtró una muy loca, pergeñada por Otto Binder para el nº247 de Adventure Comics (Abril 1958). Tres jóvenes con superpoderes se le aparecían a Superboy diciendo venir de un futuro remoto. La historia pasó bastante desapercibida (el dibujo de Al Plastino tampoco era gran cosa) y Binder y sus compañeros siguieron creando a lo bestia, bajo la mirada atenta de Don Mort. Pero un grupúsculo de fans se cebó con la idea de un equipo de adolescentes del futuro con poderes y reclamó el regreso del trío en cuestión. Recién 20 números después, a fines del '59, les dieron el gusto y la Legion of Superheroes (tal el nombre bajo el cual se agrupaban Cosmic Boy, Saturn Girl y Lightning Lad) volvió de visita a las páginas de Superboy, donde se convirtieron en ocasionales co-protagonistas.



los chicos crecen

Las apariciones de la Legión se fueron multiplicando, al igual que el número de miembros, y en Septiembre de 1962 el sueño de muchos chicos se hizo realidad: la Legión se convertía en serie regular, a partir del nº300 de Adventure Comics. Ya sin Binder en su staff, Weisinger asignó a Jerry Siegel y Edmond Hamilton estas primeras historias y John Forte se convirtió en dibujante titular de la serie.

En los primeros episodios la Legión se nutrió rápidamente de una nave que les servía de cuartel, anillos, constitución, elecciones de líderes, miembros provenientes de los más remotos planetas e incluso una Legión de Héroes Substitutos. Los personajes no tenían demasiada personalidad, pero la mezcla de poderes, los distintos orígenes, los distintos planetas y la galería de villanos que se fue armando hacían de la Legión un título muy atractivo para los lectores más jóvenes.

Por supuesto, a la suerte hay que ayudarla, con lo cual se multiplicaron las apariciones de Supergirl, Jimmy Olsen, Lana Lang y familia, mientras que los chicos del futuro aparecían cada tanto en los títulos de distintos personajes del Siglo XX.

Entre las sagas más grossas de esta primera época está -sin duda- la de la muerte de Lightning Lad (nºs 304 y 305), seguida por la aparición de Lightning Lass (308) y la posterior resurrección del héroe caído, merced al aparente sacrificio de Proty, la mascota de Chameleon Boy (312). De todos modos, más allá del cebamiento, muchas de las historias eran meras excusas para que los distintos legionarios usaran (y explicaran en voz alta) sus poderes y el dibujo de Forte era bastante soporífero, ya que la única forma de distinguir a los distintos miembros era por los trajes y -a veces- los peinados. Pero se podía mejorar.

primeras glorias

En Enero de 1966, el nº340 de Adventure Comics presentaba al nuevo dibujante de la Legión: el maestro Curt Swan, que pronto modernizó el look del grupo y del Siglo XXX en general. Pero se podía seguir mejorando.

Como saben los más veteranos, la Legión fue una de las primeras series en tener un movimiento organizado de fans, una verdadera legión de rebados que debatían, aplaudían, exigían, cuestionaban o repudiaban absolutamente todos los aspectos de la serie. La propia DC incen-

Todas las ilustraciones son © DC Comics

tivó esta costumbre desde los correos de lectores y agregando un ganchito extra: al líder de la Legión lo elegían los lectores.

Uno de ellos, un chiquilín de 13 años con domicilio en Pittsburgh, le mandó una carta a Weisinger, allá por 1966, diciendo "Yo puedo escribir historias mejores que estas" y metió en el sobre un comic entero íntegramente escrito y dibujado por él. Contra todos los pronósticos, el guión era buenísimo, Weisinger lo contrató en el acto. El chiquilín se llamaba Jim Shooter y en el 1345 iniciaba una carrera que llegaría muy, pero muy lejos.

La combinación de Swan y el borreguito fue explosiva y la Legión pegó como nunca. Los legionarios cobraron distintas personalidades, se unieron Princess Projectra, Karate Kid, Shadow Lass, Chemical King y Ferro Lad (un legionario creado para morir pocos números más tarde), aparecieron Mordru y los Fatal Five, los Wanderers (otro equipo de héroes galácticos) y un nuevo cuartel de la Legión.

Sin embargo el entusiasmo no llegó a conmover a Weisinger y, poco después de que Swan abandonara la serie, la Legión perdió su lugar en Adventure Comics (nº380, Mayo 1969) y no volvería a su propia serie sino hasta 1973. En el interín, el grupo protagonizó una decena de historias cortas (centradas más bien en tres o cuatro personajes) en la revista Action Comics, de donde también fue expulsado sin gloria alguna.

un nuevo hogar

La posibilidad de un regreso comenzó a gestarse en 1971, a partir de una aparición en Superboy nº172, que no era gran cosa pero sirvió para que los fans se pusieran las pilas y pidieran más Legión. Y la Legión volvió varias veces a ocupar los backups de Superboy, e incluso logró un equipo creativo fijo: el guionista Cary Bates y el por entonces ascendente Dave Cockrum. Cockrum cambia casi todos los uniformes de los legionarios, los hace más reconocibles e incluso más provocativos (y por ende, más acorde con los 18 o 19 años que ahora aparentan).

La nueva onda prende y en su nº197 la serie de Superboy se convierte en Superboy & the Legion of Superheroes (Sept.1973). Aquí se suceden historias de alto impacto, como la aparición de Wildfire, el regreso de Timber Wolf, el casamiento de Bouncing Boy y Duo Damsel y la muerte de Invisible Kid a manos de Validus.

En 1974, Cockrum deja la serie en manos de un cuasi-principiante, muy influenciado por Neal Adams, llega Mike Grell. Y paralelamente, un grupo de fans de la Legión convence a un joven ex-guionista para que vuelva al ruedo: regresa Jim Shooter. Se abre así otro capítulo de gloria (que dura escasos dos años) en los que la Legión ensaya un estilo de guión mezcla de Marvel y DC, tomando lo mejor de ambas tradiciones. Aquí se presentan Dawnstar y Tyroc (el primer legionario negro), muere Chemical King, cobra muchísima chapa Wildfire (el único legionario "moderno" que logra hacerle sombra a los tres fundadores, Superboy, Ultra Boy y Brainiac-5, hasta entonces los más populares), aparece Pulsar Stargrave y reaparecen la Legión de Super Villanos, los Fatal Five y el más poderoso enemigo de la Legión: el Time Trapper.

Pero estamos en los '70 y lo bueno nunca dura. En 1976 se hace cargo de la serie (con apenas 21 años) un muy principiante Paul Levitz, al que le cambian los dibujantes todo el tiempo. La irregularidad en el dibujo y la exageración en las personalidades de los legionarios caracterizan esta época, en la que se destacan el casamiento de Lightning Lad y Saturn Girl (All New Collectors Edition C-55, 1977), la saga conocida como Earth War (en la que Brainiac-5 y Matter Eater Lad se vuelven locos) y el creciente protagonismo de René Brande, el empresario que fundó y bancó desde siempre a la Legión. Reemplazado en 1979 por un poco inspirado Gerry Conway (a su vez desplazado por Roy Thomas tiempo después), Paul Levitz dejó a la Legión pero juró volver. Y cumplió.

días de gloria

En 1980 y en su nº259, Superboy & the Legion... cambiaba su nombre para llamarse simplemente Legion of Superheroes. Pero el cambio fue meramente cosmético, ya que la serie siguió a la deriva con los pobres guiones de Conway y Thomas (más alguna ayudita de Len Wein y Paul Kuppeberg) y una incesante rotación de dibujantes, donde se destacaron Joe Staton y James Sherman. Pero el atractivo es escaso y ni las tapas de George Pérez redimen esta triste época de la Legión.

Sin embargo, en 1981 vuelve Levitz y la cosa parece repuntar. Nuevo logo, nuevo entintador (el prolijo Bruce Patterson), nueva dirección para varios sub-argumentos y, algunos meses después, nuevo dibujante fijo. En el nº287 (Mayo 1982) debuta como artista titular nada menos que Keith Giffen, que venía de romperla en los back-ups de Dr.Fate que aparecían en Flash y pronto golpearía de nuevo con Omega Men. Giffen es el primer dibujante que impone un look 100% futurista a la Legión, a los trajes de la Science Police, a las naves, a los edificios. Su primera historia al frente de la Legión es la que desemboca en la Great Darkness Saga, aquel célebre y apoteótico combate de Darkseid contra todos los héroes del Siglo XXX.

Tras el éxito inmediato, Giffen se convierte en co-argumentista y empieza a cambiar sistemáticamente los trajes de los legionarios, mientras Levitz rompe el noviazgo entre Light Lass y Timber Wolf, presenta a un nuevo Invisible Kid, recrea ca-

si de cero a la White Witch (hermana de Dream Girl que debutara allá por la Adventure Comics nº359), redefine a Cosmic Boy y hasta explica por qué demonios no hay Linternas Verdes en el Siglo XXX. Con la posibilidad de trabajar a largo plazo, Paul y Keith replantean el status quo de la Legión y prestan el protagonismo real en personajes hasta ahora relegados: Element Lad, Dream Girl, Chameleon Boy y quien descubre que es en realidad hija de René Brandel, Shrinking Violet, Shadow Lass y hasta Star Boy logran lucirse en las interesantísimas historias de esta época.

un año doble

El éxito de la Legión ya es tanto, que DC decide experimentar un poco más. La idea es lanzar en Agosto de 1984 un nº1 de una nueva serie a la manera de Tales of the Legion of Superheroes. La nueva serie [llamada Legion of Superheroes] se publica en un formato más lujoso y se vende sólo en comiquerías. La serie tradicional [Tales...] presenta historias inéditas durante un año, del 314 al 320 y luego se dedica a reeditar en un formato más acorde de las historias de la nueva serie. Giffen se pasa a Legion y Tales queda durante ese año en manos de Terry Shoemaker primero y Dan Jurgens después. Levitz escribe ambas series.

Hasta acá, todo bien. Durante doce meses los fans tendrían una nueva revista de Legión cada 15 días. Pero surgió un problema: Las guionadas de ambas series están totalmente entrelazadas y leyendo sólo Tales (o sólo Legion) no se entiende una gansada. ¿Que bolo hay con la gente que no podía (o no quería) comprar Legion? Esperar un año a que se republicara el nº1 en el nº326 de Tales y entonces leerlo intercalado entre los nºs 314 y 315 de esa colección... un kilombo, vamos!!

Lo cierto es que –tras la partida de Giffen a Legion– Tales no baja en lo más mínimo su nivel, mientras que la saga inicial de la nueva serie [un combate a muerte contra la Legión de Super Villanos] fue una auténtica aguantadera, a pesar de que Giffen no se quedó hasta el final. La sangrienta muerte de Karate Kid [magistralmente dibujada por Steve Lightle] y la letal venganza de Projecto marcaron el ritmo de una historia genial, en la que además Light Lass vuelve a su identidad de Lightning Lass y otros Legionarios se pierden en el espacio.

Previo a la saga de los Super Villanos, pero también dentro del Año Doble, está el anual de Tales en el que se casan Karate Kid y Projecto –poderosísimo por el gran trabajo de Gary Gibbons– e incluso un anual de Legión (mucho más humilde) dibujado por el propio Giffen.

Después de este trepidante Año Doble, sólo Legion continuó con nuevas historias y Tales cerró un par de años después, en su nº354.

caras nuevas

Superado el bache de los dos títulos por mes y tras sacarse de encima los indispensables crossovers con Crisis, Paul Levitz (ya sin su ofícioso co-argumentista) pone cuarta y se larga una vez más a cambiar la historia de la Legión. Para empezar, nada de circunscribirla a los tres miembros fundadores que, ya grandecitos, deciden dedicarle su tiempo a sus vidas personales. A este pequeño gran episodio le siguió el anual dibujado por Tom Grindberg (con Giffen dibujando al Darkseid más terrible que vi en mi vida) y poco después se engancha la mini serie Legionnaires 3, contra el Time Trapper.

Un par de meses después, la Legión lanza una convocatoria para nuevos miembros y así ingresan Quivet (un extraño bio-ser allá de la dimensión), Telles (los planos gemelos de Tyroc), Magnetic Kid (hermano menor de Cosmic Boy), Sensor Girl (una nueva legionaria que, tras meses y meses de ocultar su identidad, resulta ser la Princesa Projectra) y un viejo miembro de la Legión de Héroes Substitutos que se gana de inmediato el rechazo de los fans: Polar Boy.

Steve Lightle deja el paso a Greg Lamocque (conocido aquí por sus muchos números de Flash), mientras Star Boy deja la Legión para volver a su planeta. A partir de ahí y hasta la otra parte saga de Universo 13 es ahí donde comienza la [relativa] explosión de Emociones Zircon: La formación de una nueva Legión de Substitutos, Nemesis abandona al Cosmic Boy el viaje de este al Siglo XX para participar en Legends y Jurgens (Jacksonn con Arrow Comics y Superman [nºs 37 y 38], donde Levitz y John Byrne explican la existencia post-Crisis del Superboy que fue miembro de la Legión. Por supuesto, el Time Trapper está en el centro de todo el bardo y termina cargándose a un viejo [pero de Arion, La Legión roba a un miembro bastante.

Ya en 1988, el supergrupo festeja su 30º aniversario por partida doble: Un especial (nº45) que intenta unir la historia de Lightning Lad y Dawnstar con colaboraciones de todos los grandes dibujantes que pasaron por la serie, y el regreso de Keith Giffen como dibujante, a tiempo para ilustrar el 300, en el que un grupo de antiguos fans vengarse del Trapper por la muerte de Superboy. Aquí mismo una de las dos Dos Damsel y Mon-El cuenta gravemente herido.

Pero además la Legión sumó una subserie propia, Polar Boy es electo líder e imponen nuevos rumbos a los acontecimientos. La [relativa] explosión continúa y Quivet, Mon-El, posible novio de White Witch, Shadow Lass, Brainiac 5 y Dream Girl pasan a engrosar Chameleon Boy es gravemente herido y pide hemisferio, luego un encuentro con Anti-Monitor, un encuentro con seres místicos que deben elegir los nuevos Mundos. La muerte de la Legión que cazó Magnetic Kid muere a manos del villano y Polar Boy asume su fracaso como líder abdicando en favor de Sensor Girl.

Sombríos tiempos acechan a la Legión y Paul Levitz sabe que está al final ya es uno de los más mitos cuyos de la DC) está un poco cansado. Y así (¡Agarrá, ojo!) es su último número y buenos títulos de la nueva Legión que ya se da otro. ¡Ante Es Acción!

Los años perdidos

Durante el año 2989 la ciencia empieza a perder su lugar ante el avance de la magia, y la economía de la Tierra y muchos mundos de los United Planets se desploma. Las Guerras Mágicas han marcado a la Legión y su relación con el Earthgov comienza a deteriorarse.

La crisis generalizada que sufren los Planetas Unidos crea un caos tal que los legionarios suspenden sus elecciones de líder, y Sensor Girl sigue a cargo con el voto de confianza de sus colegas. En este año, los Khundios invaden el sector debilitado y Laurel Gand renuncia a la Legión para ir al combate. Saturn Girl se va para atender a su familia, tratando de controlar la plaga Varidus en Winath. Chameleon también se aleja, para hacerse cargo de la presidencia de Industrias Brande. A cambio, Nightwind e Impulse (Kent Shakespeare) se unen al grupo. La Academia de la Legión cierra sus puertas y Chuck y Lornu Durgo Talne abren la United Planet Militia Academy. A mitad de año, la Tierra se separa de los United Planets.

Durante el 2991 se produce lo que se conoció como el Amanecer Oscuro y es el año de la cruda guerra entre Imsk y Braal. La Legión es un caos al que se unen Atmos y Karate Kid II; renuncia Sensor Girl para reasumir su trono en Orando y Timber Wolf queda a cargo; Phantom Girl es asesinada en un incidente interdimensional muy extraño en el aeropuerto de Metrópolis, poco antes de casarse con Jo Nah. Atmos se aleja en busca de aventuras. Ultra Boy lleno de dolor se va a Grimbor, se unen Crystal Kid, Echo y Reflecto, Shrinking Violet se va a servir al ejército de su mundo en guerra; Sun Boy es nombrado líder no-oficial al ver el deterioro psicológico de Timber Wolf en el Black Dawn; Reflecto muere en un duelo con el Molecule Master. Timber Wolf es gravemente herido, Wildfire desaparece, Karate Kid II se niega a ser arrestado y huye, Brok, Dawnstar, Dream Girl y Crystal Kid renuncian tras el Amanecer Oscuro; Element Lad se vuelve a Trom; Impulse huye para evitar ser arrestado; Echo renuncia y desaparece. Tellus se va a Hykarus; Lightning Lass renuncia y se vuelve a Winath; Sun Boy renuncia y nombra a Polar Boy líder temporario no-oficial, en la Masacre de Venado Bay, Rokk Krinn sale herido y sin sus poderes magnéticos, Salu Digby pierde un ojo; se unen a la Legión Fire Lad, Chlorophyll Kid, Infectious Lass, Porcupine Pete, Visi-Lad, Color Kid y Stone Boy (todos los que fueran miembros de la Legion of Substitute Heroes).

2992 marca el fin de la Legión, ya que el Gobierno de la Tierra decide acabar con el grupo. A pesar de la unión de Storm Boy y Calamity King, Infectious Lass, Porcupine Pete, Chlorophyll Kid y Color Kid renuncian para pelear contra el gobierno de modo clandestino. Les sigue Invisible Kid II, que se convierte en el líder del movimiento rebelde anti-Earthgov. El 6 de julio se desbanda la Legión con apenas ocho miembros (sólo Colossal Boy tiene chapa) y casi todos se unen a la resistencia secreta. Luego Polar Boy es arrestado por protestar contra el gobierno, mientras que Dirk Morgna asume un importante cargo de relaciones públicas en el oficialismo.

En el 2993 no hay ninguna actividad oficial de la Legión. El 2994 empieza con la destrucción de la Isla Interdimensional de Marzal (hogar del legionario honorario Tyroc) en manos del gobierno terrestre. Tyroc sobrevive y se une a la resistencia. En junio Laurel Gand y Rond Vidar tienen a su hijita Lauren. Para octubre, Reep Daggle empieza a reclutar miembros para resucitar el sueño de su padre. La historia vuelve a empezar. El sueño sigue vivo.

consecuencias de la madurez

En el año 1989, Keith Giffen y Paul Levitz deciden terminar con el título de la Legión of Superheroes y Keith acepta seguir él al frente de los dibujos y también los guiones. Ayudado por el matrimonio de Tom y Mary Bierbaum y con las tintas de Al Gordon, Giffen inicia lo que -a mi modesto entender- es la mejor etapa en la historia de la Legión. Los números entre el 1 y el 19 de esta nueva serie son una clara muestra de guiones sólidos, de personajes interesantes, de ideas atrapantes y dibujantes de varios estilos, casi siempre muy buenos, desde el mismísimo Keith, pasando por Chris Sprouse, el por aquel entonces mediocre Brandon Peterson, un ascendente Jason Pearson, Dusty Abell, Barry Banks, Christopher Taylor y un debutante increíblemente bueno, Stuart Immonen. Por los guiones desfilan Giffen (hasta el nº39), Al Gordon (21-24), luego los Bierbaum (hasta el final) y finalmente queda a cargo Tom McCraw, quien fuera el artista y a quien se le suma Mark Waid en los números finales.

Todos ellos -cabe aclarar- recontra tabeados de la Legión desde sus inicios. Esto resulta una gran ventaja -super cebamiento para los seguidores de siempre del grupo- y una desventaja notoria: los que nunca habían leído Legión, no se podían enganchar a la palos. Este último inconveniente trató de ser reparado varias veces a lo largo de la serie, pero terminó siendo el gatillo que disparara el cierre de la misma, coincidiendo con la retasta Zero Hour.

En esta serie (conocida como Legion of Superheroes "Big"), Giffen parte de algunas premisas básicas que reformulan el universo de la Legión:

1) Pasaron 5 años desde la última vez que vimos al grupo (Magic Wars) y el caos se apoderó de la Tierra, de la Legión y todo se desbarrancó (ver Los Años Perdidos).

2) Los legionarios crecieron, ya no creen en un futuro feliz de paz y amor. Están más viejos, más amargos, más tortuosos por la vida, más empapados de realidad. El club de amigos que vendían volantines tortugos no va más. Cada uno está en la suya y no creen en la posibilidad de volver a ponerse un traje de colores y ser un superhéroe alegre. Nunca más un nombre terminado en Boy, Lass, Lad, Kid o Girl. Los chicos maduraron a los golpes.

3) El universo ya no es un lugar amigable donde vivir. La Tierra está aislada, aislada en el cosmos, secretamente dominada por los Dominators, con una tiranía represiva. Los Khunds avanzan sobre los United Planets masacrando planetas enteros. El Dark Circle mete su política religiosa separatista en los mundos para aeyanos.

4) El giro más interesante y el más temible: Mon-El y la Legión son una creación del Time Trapper para mantener bajo control a Mordru.

Sería imposible en este espacio contarles esos magníficos 62 números de Legión (más los 5 anuales y los 22 números de Levy mensuales), para eso deberán esperar el Suplemento Especial Legion of Superheroes -probablemente al finalizar el de Star Wars-, pero aquí va una breve raccontro de los sucesos más importantes de la serie.

Mon-El no está muerto. Tras vencer al Time Trapper (villano de la serie anterior) la esencia del Trapper se le metió adentro y eso mantuvo a ambos vivos. Mon-El descubre que tanto él como Superboy como la fundación de la Legión son creaciones del Trapper, pero no le importa y lo destruye, acabando así con toda la línea temporal creada por este. En la línea temporal sin manipulación del Time Trapper, Mordru reina, hasta que un ritual reemplaza al Trapper por Glorith y se restaura la línea con algunas modificaciones. La emperatriz de Baaldur crea a la Legión y a Valor (su nueva versión de Mon-El) y elimina al Trapper y a su Superboy.

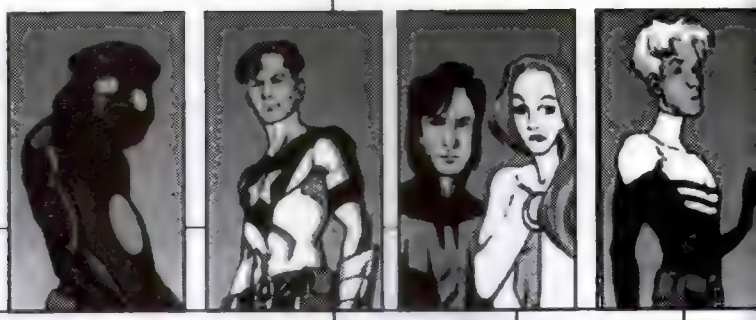
La Legión se reúne bajo el liderazgo de Reep Daggle y Rokk Krinn con lo Nah, Furball (ex Timber Wolf), Ayla Ranzz, Sam Digby, Jan Arrah, Laurel Gand (la Supergirl de la nueva continuidad), Brainiac 5, Kent Shakespeare, Mysa Nal y nuevos miembros, Celeste Rondish y Brin "Kono" Adrian, con cuartel en el planeta de Talus.

En las cámaras subterráneas secretas bajo las ciudades de la Tierra, los Dominators tienen ocultos secretos terribles. El primero en salir a la luz es el SW4, un grupo completo de legionarios tal cual era en el 2978. Son veinte jóvenes arrancados de su época, que creen que durante todos estos años, sus clones fueron la Legión. (El ellos son clones no activados? A ellos se les une el joven periodista Devlin O'Ryan, quien ha desarrollado el poder de reflejar lo que le tiran y otros series con poderes de las cámaras, como Danielle "Computo" Foccart, Xau "Dragonmage" Jin y April "Catspawn" Dumaka.

La resistencia, junta a los legionarios jóvenes y adultos, logra acabar con los Dominators y su dictadura, con muchas bajas, para descubrir que la Tierra recién liberada tiene sus días contados. El 4 de junio del 2991, la Tierra explota (nº38). Algunas ciudades (las que sobrevivieron de la explosión de las cámaras subterráneas, de la destrucción de la Luna, de los Dominators, etc.) pudieron salvarse evadiendo domos y saliendo al espacio. Allí se asientan como la Nueva Tierra, dejando a más de 200.000.000.000 de personas a morir en su planeta. Las ciudades flotantes tienen su grupo de legionarios jóvenes para protegerlas, en la revista que se desprende del título principal y se llama Legionnaires.

Inexplicablemente, la Legión es perseguida por todos los United Planets y debe pasar a la clandestinidad, usando nuevos trajes y nombres.

Las anomalías temporales empiezan a salirse al siglo XXX, hasta que ya es imposible detener la destrucción. Mordru y Glorith se han unido para manipular el tiempo y señalan a Rokk Krinn para transformarse en el nuevo Time Trapper y descubrir la causa de la inestabilidad temporal. Los Legionarios no son clones sino los mismos legionarios, extraídos del tiempo, y la co-existencia de ambos grupos en la misma época crea la paradoja, a la que se le suma Parallax y su Zero Hour. Unidas hasta el fin, las líneas se funden, se reintegran y desaparecen. El siglo XXX no existe más. Long live the Legion. The End. (Diego Accorsi)



aquí no ha pasado nada

René Descartes decía que cada uno debe adecuarse al tiempo en que vive. Inspirados en estas palabras tal vez, los editores de la DC adaptaron la Legión a los '90s. Como ya señalamos varias veces (ver nºs 6 y 15), el reacomodamiento temporal de Zero Hour brindó a la DC la posibilidad de empezar realmente de cero la historia de la Legión, e incluso la tan ansiada opción de desvincular al Siglo XXX de los siempre cambiantes eventos de nuestro tiempo.

KC Carlson, coordinador de Legion y Legionnaires, echó mano a esta oportunidad y se privó de un sólo detalle: en lugar de volver a empezar desde el Nº1, la nueva continuidad del Siglo XXX arrancó en los nºs 0 y continuó en los nºs 62 de Legion y nº19 de Legionnaires. Además, al estilo de los títulos de Superman, ambas series forman una unidad temática y son -en la práctica- un sólo título quincenal con distintos equipos creativos.

Con estas consignas, comenzaron a entretejerse sagas apasionantes, en las que el lector nuevo descubrió un universo que -si bien empezaba de cero- atrapaba por su impresionante coherencia y complejidad, mientras que el lector tradicional -tras la amargura inicial de enterarse de que los 36 años de historia anterior habían sido obliterados- se sorprendió con nuevas versiones de los personajes clásicos, donde abundan los giros inesperados y un sano espíritu jovial, fiel a los primeros años del supergrupo. También se sumaron personajes totalmente nuevos (XS, Kinetix, Gates, Magno) que van creciendo en protagonismo y en chapa dentro del grupo.

Entre las promesas incumplidas, quedó la supuesta desvinculación respecto del Siglo XX, ya que pronto se sucedieron el inevitable crossover con Superboy, el tie-in con Underworld Unleashed, las apariciones de XS en los títulos de Flash y -poco antes de Final Night- el viaje de un grupo de legionarios al presente, donde permanecieron hasta hace muy poco, codeándose con diversas luminarias del Universo DC.

Otro punto de contacto entre el Siglo XX y el Siglo XXX es el famoso trueque del durlano de Invasión y L.E.G.I.O.N. (conocido en el futuro como R.J. .Brande) por Phantom Girl, a quien los héroes de nuestra era conocen como Phase. Consultado KC Carlson al respecto, nos aseguró que este entuerto se resolverá en algún momento de 1997. Y ya que estamos, Carlson nos reveló que se avecina la muerte de un legionario, que Legion y Legionnaires no tendrán anuales pero sí algunos especiales y que se estudia la posibilidad de lanzar álbumes recopilatorios con las mejores sagas de la nueva continuidad. Continuando con las apariciones de la Legión en el Siglo XX, Brainiac 5 estará de invitado en el anual de Supergirl, lo cual abre la posibilidad de desempolvar un romance clásico de la antigua continuidad. También están en preparación una miniserie protagonizada por Inferno (con guión y dibujos de Stuart Immonen!), un crossover con la Justice League (tal vez para el nº100 de Legion), una aparición de los Metal Men y un especial celebrando el nº50 de Legionnaires, con tapa de Adam Hughes y un poster de Alan Davis. También se viene la Legion nº100, que ofrecerá, además de la historia principal, varias historias cortas, una a cargo de Alan Davis y otra de Keith Giffen.

Lo que ni Carlson ni nadie logró explicarnos es esto: ¿Cómo es que el equipo integrado por Tom McCraw, Tom Peyer, Roger Stern, Lee Moder y Jeff Moy está consiguiendo lo que no consiguieron ni Giffen, ni Levitz, ni Shooter, ni Grell, ni ningún otro equipo? Porque de un tiempo a esta parte, la Legión se ha convertido en un título hot, que pelea en la taquilla con muchas series mucho más promocionadas y que está empezando -de a poco- a generar merchandising, títulos accesorios y un cebamiento que abarca más de 100 páginas en Internet.

Y mientras cada nuevo giro nos cambia aún más la ilustre historia de nuestros héroes favoritos del futuro, nosotros presentamos un sintético cuadrito que intenta mostrar las principales diferencias entre la vieja y la nueva continuidad. Y si piden más Legión, se la vamos a dar! (A.A./F.G.)

CAMBIA, TODO CAMBIA

por Federico Gatti

COLOSSAL BOY

Gim Allon, oficial de la Science Police, estaba de vacaciones en Marte cuando un accidente le otorgó el poder de incrementar su tamaño, fuerza y resistencia. Esto ocurrió mientras trataba de arrestar a Char Burrane (Starfinger), quien se convirtió en su "enemigo personal". Fue uno de los primeros en ingresar a la Legión y el que permaneció durante más tiempo dentro de ella. Se casó con una durlana que se hacía pasar por Shrinking Violet y aún después de que la impostora fue desenmascarada, Gim decidió continuar su matrimonio. Dejó la Legión sólo cuando esta se desbandó durante los años oscuros para reintegrarse a la Science Police.

LEVIATHAN

Fue líder de la Legión hasta que -durante una misión- murió Kid Quantum y decidió relegar su puesto a Cosmic Boy. Traumado por la muerte de Kid, y sirviendo a su sueño de morir en batalla, sacrificó su vida para detener al Dr.Regulus.

LIGHTNING LAD

Nativo de Winath, Garth Ranzz adquirió el poder de emitir relámpagos de sus manos. Fue uno de los miembros fundadores del grupo y el de peor suerte. Su hermano se volvió loco, juró matarlo y fundó la Legión de Supervillanos; perdió su brazo derecho luchando contra la Space Moby Dick y murió a manos de Zaryan the Conqueror. Pero Proty sacrificó su vida para revivirlo y Garth continuó con su mala fortuna. Contrajo matrimonio con Saturn Girl y tuvo dos hijos, de los cuales uno fue raptado por Darkseid y convertido en una monstruosa aberración conocida como Validus. Una enfermedad contagiada por su propio hijo lo dejó rengo. Durante el período en que la Legión usó su granja como cuartel, Lightning Lad reveló al grupo que en realidad él era Proty que se había fusionado con el verdadero Garth. Aún en los momentos en que no era miembro activo, Lightning Lad estuvo siempre cerca de los legionarios.

LIVE WIRE

Es miembro fundador pero fue destituído rápidamente por la presidenta Chu. Fuera del grupo, se dedicó a buscar a su hermano Mekt; al encontrarlo, el combate entre ambos le costó su brazo. Luego de un breve paso por Workforce retornó a la Legión sólo para descubrir que su novia lo dejó por su mejor amigo.

SUN BOY

Adquirió el poder de proyectar fuego tras la explosión de un reactor nuclear en el que trabajaba su padre. Ingresó a la Legión y llegó a ser líder suplente de Valor. Dejó el grupo poco tiempo antes de que éste se desbandara y casi inmediatamente aceptó el cargo de vocero del gobierno de la Tierra cuando éste era corrupto. La explosión de la Luna volvió sus poderes fuera de su control, quebrando su cordura y causándole una espantosa desfiguración; el fuego incineró su cuerpo y lo transformó en un esqueleto en constante ardor. En un acto de piedad y locura, Circe lo asesinó antes de sucidarse.

DIRK MORGNA

Si bien tiene superpoderes y estuvo interactuando con la Legión en reiteradas ocasiones, no es miembro activo del grupo.

INFERNO

Fue la versión SW6 de Sun Boy. Formó parte del grupo Legionnaires liderado por Chamaleon Boy.

INFERNO

Apareció como miembro de Workforce presentando una notable diferencia con su versión anterior: ahora es mujer. Después de la batalla contra el Ojo Esmeralda fue desplazada en el tiempo con algunos legionarios. Si bien en el Siglo XX le entregaron un anillo de vuelo, aún no es miembro oficial de la Legión.

MATTER-EATER LAD

Tenzil Kem, del planeta Bismoll, posela un aparato digestivo capaz de procesar cualquier forma de materia existente en el universo. Fue aceptado por la Legión pero renunció para emprender una carrera como político en su planta natal. Matter-Eatter Lad ayudó sin embargo a salvar la tierra comiéndose la Miracle-Machine, una máquina con potencial para destruir el universo. Incapaz de contener tanta energía cósmica, se volvió loco. Ayudado por Brainiac 5, se recuperó y continuó como senador en Bismoll. Años después, retornó a la Legión adulta y se casó con una ex-villana.

TENZIL KEM

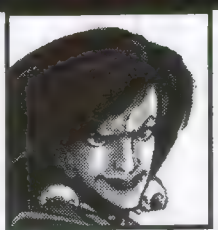
Es el cocinero de la Legión.

SHRINKING VIOLET

Después de haber sido rechazada en su primer intento de ingresar en la Legión, se entrenó como oficial para poder ser parte del grupo. Fue raptada y prisionera mientras una durlana ocupaba su lugar. En la masacre de Venado Bay, perdió un ojo. También fue parte de la Legión adulta donde, después de haber rechazado propuestas de Colossal Boy y Matter-Eater Lad, y mantenido romances con Duplicate Boy y Dirk Morgna, empezó su vida en pareja con Lightning Lass.

SHRINKING VIOLET

Mientras era líder del grupo fue poseída por el Ojo Esmeralda y -a la fecha- es una peligrosa villana cuyo paradero se desconoce.



PORQUE VOS LO PEDISTE

LOS SANITOS CONSEJOS DE: DANI THE O.

HOY: COMO DIBUJAR A HUMBERTO POLLO

NUEVO METODO SIN PASTILLAS!!

DEJÁ DE HACERTE PUÑETAS Y APROVECHA LAS MANOS PARA DIBUJAR COMICS

¿QUIÉRES FAMA? LA FAMA CUESTA Y ES AQUÍ DONDE EMPIEZAS A SUDAR PARA GANARLA !!!

LO PRIMERO ES DIBUJAR UN HUEVO, PORQUE TODOS LOS POLLOS NACEN DE UNO... ¿LO SABÍAS?

LUEGO DOS CIRCULOS DE COTÉ QUE SERÁN LOS MOFLETES Y DOS MÁS ADENTRO SERÁN LOS OJOS...

UN TRIANGULITO EN LA PARTE DE ABAJO DE LA FIGURA QUE PARECE UNA PORONGA SERÁ EN EL FUTURO EL PICO...

LUEGO SE RELLENA TODO, SE LO VISTE, Y LISTO EL POLLO!

EN LA SIGUIENTE CLASE LES ENSEÑARÉ A DIBUJAR TETAS! Y COMO AFANAR UNA IDEA... HASTA LA PRÓXIMA, AMIGUITOS

DANI THE O.

FIN

cebamiento infinito

por Lisandro Berenguer Grassi

VAMPIRE
THE ETERAL STRUGGLE

Luego del éxito del Magic: The Gathering, Wizards of the Coast, la compañía credora del juego, enfrentó un nuevo desafío sacar al mercado un digno continuador de la tradición iniciada por el M:TG. Puestos a buscar ideas, se toparon con un RPG que había tomado al mundillo del rol por sorpresa, proponiendo un sistema simple que hacía hincapié en el factor "rol", y no en el "tirá dados". El juego era el Vampiro: La Mascarada, el primero de la serie del Mundo de la Oscuridad con la que White Wolf, la compañía editora, se dio a conocer. El resultado se llamó Jyhad primero, y Vampire: The Eternal Struggle, finalmente. Veámoslo con un poco de profundidad.

La Guerra Santa

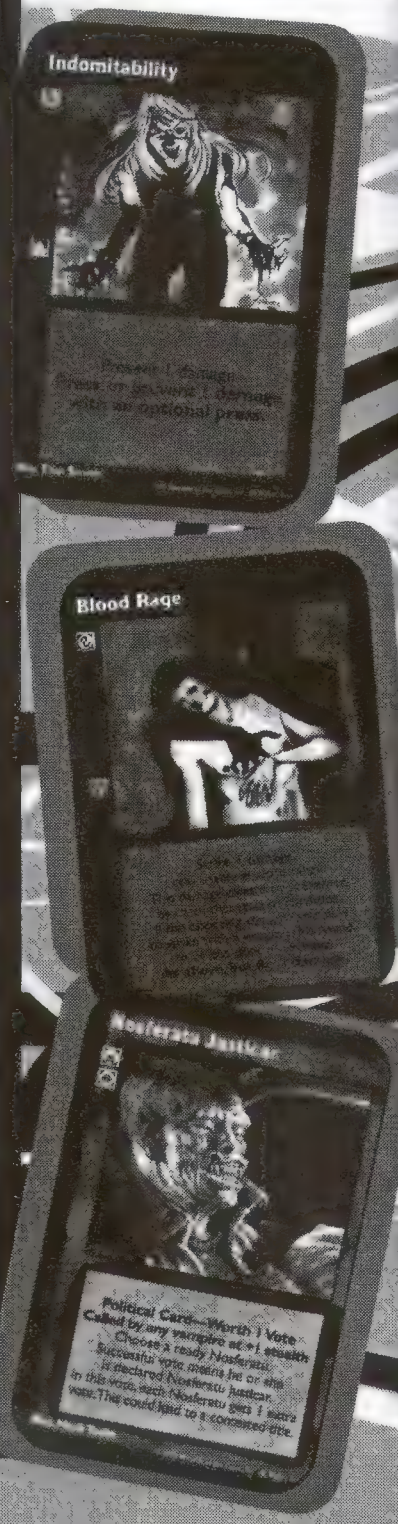
La premisa del juego es que los vampiros son mucho más comunes de lo que los humanos piensan. Y, así como los hombres, tienen una compleja sociedad, organizada jerárquicamente. Cuanto más viejo es un vampiro, más poder y prestigio tiene. La antigüedad de un chupasangre se mide en "generaciones", o la cantidad de vampiritos que hay entre él y Caín, el primero de todos. Ahora bien, a pesar de que la sociedad vampírica es muy estructurada, hay una guerra que viene del alba de los tiempos, la jyhad, término árabe que identifica a la Guerra Santa. Los peones de la jyhad son todos los vampiros, aún algunos muy poderosos. Los generales son conocidos como matusalenes, vampiros de miles de años de antigüedad. Sin ser vistos, detrás de las bambalinas, los matusalenes manejan a su antojo a todos los demás de su especie. A veces la guerra es más oculta o abierta, a veces parece desaparecer, pero siempre está ahí. Es un juego de poder y dominación, donde la Humanidad es vista como un premio para el vencedor.

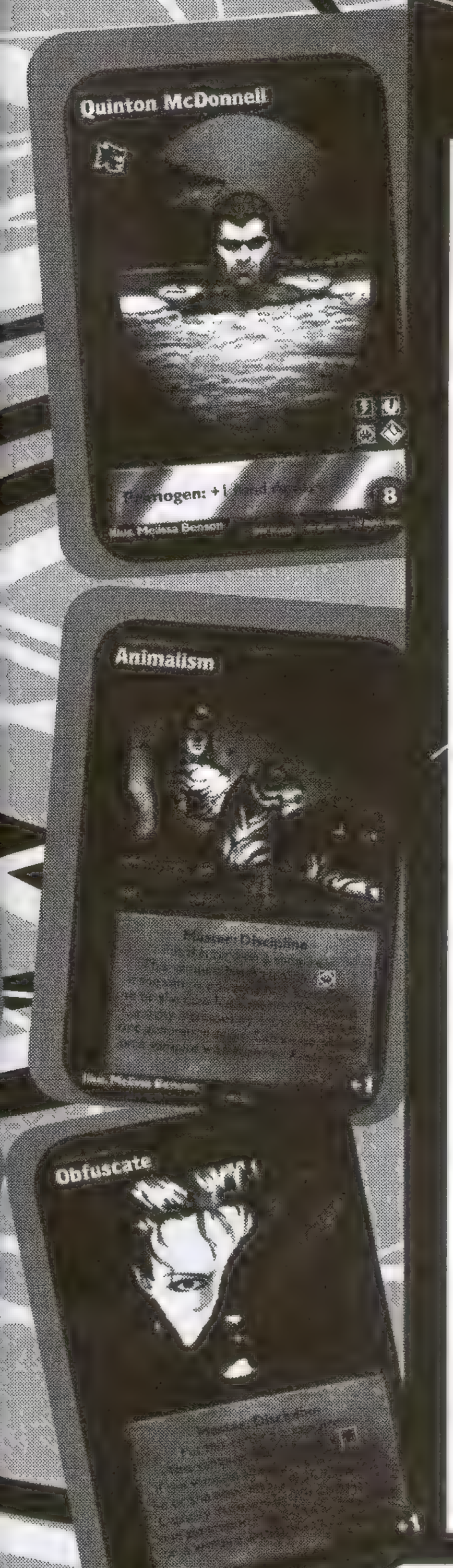
En Vampire: The Eternal Struggle, los jugadores toman el papel de un matusalén. El objetivo del juego es eliminar la influencia de los otros matusalenes de la mesa. Pero esto se puede hacer sólo de a uno por vez. En efecto, cada matusalén es "predador" de otro. Y a su vez es "presa" de un tercero. Cada vez que es eliminada la presa de un participante, este gana un punto de victoria. Y la nueva presa pasa a ser el siguiente a la izquierda del jugador. Al terminar el juego (esto es, cuando sólo queda un jugador), se cuentan los puntos de victoria y el que más tenga gana.

¡Quiero tu sangre!

A pesar de pertenecer formalmente al sistema Deckmaster, al igual que el Magic, V:TES tiene pocos puntos en común con su hermano mayor. Por empezar, el jugador tiene dos mazos en lugar de uno: su biblioteca, donde están las cartas de acción, de combate, el equipamiento para sus servidores y distintas cartas con efectos diversos y su cripta, donde se encuentran los vampiros que utilizará durante el partido.

El poder de cada matusalén en juego se mide en términos de influencia. Que se cuenta, como no podía ser de otra manera, con sangre. Cada jugador comienza con 30 puntos de sangre y abandona la mesa cuando llega a cero. Tu predador, entonces, va a intentar drenarte esa sangre para ganar su puntito de


Indomitability
Blood Rage
Political Card—Worth 1 Vote
Called by any vampire at +1 stealth
Choose a ready Nosferatu.
Successful vote means he or she
is declared Nosferatu justicar.
In this vote, each Nosferatu gets 1 extra
vote. This could lead to a contested vote.



victoria. El problema es que, además, traer vampiros bajo tu influencia se logra gastando sangre. Y cuanto más poderoso es el vampiro, más tenés que usar. Y también muchas cartas que son muy útiles tienen su costo en hemoglobina, por lo que podés tener vampiros muy grossos y estar muy protegido, pero con poquitos puntos de sangre, a pesar de que nadie te haya tocado. La manera más común de recuperar sangre es liquidar a tu presa, lo que te da seis puntos del precioso líquido rojo, que a su vez pueden ser transformados en más vampiritos para reventar al siguiente en la línea.

Los vampiros están divididos en clanes (Nosferatu, Tremere, Malkavian, Toreador, Brujah, Gangrel, Ventrue y Caitiff), cada uno de los cuales tiene fortalezas y debilidades propias. Además, cada chupasangre tiene determinadas disciplinas que determinarán qué cartas podría utilizar a lo largo del juego, y puede poseer o no alguna otra clase de poderes particulares (hacer más daño en combate, causarle más pérdida de sangre a la presa y otros más insidiosos). Una particularidad es que cada vampiro tiene un nombre propio (por ejemplo, Dieter Kleist), haciéndolo un personaje particular e individual. Durante la partida no puede haber más de una carta de un vampiro en juego. Si un matusalén paga para levantar de su cripta a un pibe que ya está en juego, su carta y la del matusalén que también lo tenga se ponen aparte, y de ahí en adelante, al principio de su turno, cada uno de los jugadores tiene que gastar un punto de sangre o perder control del vampiro y permitir que el otro lo controle.

Los vampiros, así como sus aliados humanos y no humanos, se utilizan para sangrar a tu presa. Este decide si bloquea con algún sirviente o no. Si lo hace, los muchachos se enfrentarán, se harán daño y, eventualmente, deberán ser puestos en la pila de descarte una vez han sido "muertos". Como era de esperar, en este momento se pueden jugar toda clase de cartas para hacerle la vida más difícil al adversario, que a su vez puede contestar.Un último detalle que no quiero que quede afuera (hay muchos, más o menos relevantes, que por razones de espacio no pudieron ser incluídos): la política. Este es un elemento central del juego. En su turno, un matusalén puede usar a un vampiro para llamar a una votación, jugando la carta correspondiente. Las votaciones son divertidas, ya que ofrecen un momento para la negociación, la amenaza y la traición. El resultado de una votación puede ser desde que algunos matusalenes pierdan puntos de vida, hasta invertir el orden de juego (en vez de derecha a izquierda pasa a ser al revés) o cosas más molestas o beneficiosas aún, según de qué lado se esté.

Nunca bebo... vino

En conclusión: Vampire: The Eternal Struggle es un CCG poco usual, muy diferente del Magic a pesar de algunas similaridades y con algunas características que lo hacen muy divertido, sobre todo jugando de a cinco o seis jugadores. No es un juego como para iniciarse a los card games, pero los jugadores de otros CCG's cansados de lo mismo hallarán en el V:TES un soplo refrescante proveniente de la cripta.

APOCALYPSE

Nombre Real: En Sabah Nur.
Primera Aparición: X-Factor nº5 (1986).

Creadores: Bob Layton y Jackson Guice.

HISTORIA: Si Charles Xavier fundó a los X-Men para salvaguardar la coexistencia con los humanos y enfrentarse a mutantes diabólicos, nunca fue esto más necesario que ante la amenaza del inmortal Apocalypse. Apocalypse pertenece a una pequeña clasificación dentro de los mutantes llamados Externals los cuales, además de estar dotados de poderes mutantes son inmortales (otros Externals son: Candra, Selene, Gideon, etc.).

A lo largo de la historia y en todas las civilizaciones se encuentra la influencia de Apocalypse. En Egipto fue Set, en India Kali y para los mayas Huitzlopochli; y siglo tras siglo fue probando a la Humanidad, separando al débil del fuerte y juzgando quién era el más capaz de sobrevivir. Pero el origen de Apocalypse se remonta al temprano Egipto, cuando una tribu de saqueadores nómades encuentra en el desierto a un recién nacido abandonado para morir. Este niño de piel grisácea y rasgos deformes no era otro que En Sabah Nur, el primer mutante y más tarde conocido como...Apocalypse.

En ese momento, Egipto se encontraba bajo la regencia del faraón Rama-Tut, quien en realidad era un viajero del futuro, que aprovechaba su tecnología superior para dominar el período. Rama-Tut, sabiendo de la futura importancia del joven En Sabah, buscó controlarlo pero este, al manifestar sus poderes, se enfrentó a la totalidad del ejército egipcio y venció al faraón, quien tuvo que huir hacia el futuro. Apocalypse, temido por todos y sabiéndose superior, decidió recorrer la tierra para aplicar su teoría de la supervivencia del más apto. Así vagó durante años, tomando sucesivos períodos de hibernación. Algunas de sus apariciones en distintos momentos de la historia han quedado registrados: El enfrentamiento con Black Knight durante las Cruzadas, que llevó a la creación de Exodus (actual líder de los Acolytes); y la creación de Mr.Sinister, a fines del siglo XIX.

En tiempos actuales Apocalypse hizo su aparición enfrentándose a los alumnos originales de Xavier, que en ese entonces operaban como X-Factor. Su primer ataque fue a través de una grupo de mutantes llamando The Alliance of Evil y más tarde con los que sería su elite: Los Jinetes del Apocalipsis, integrados por War, Famine, Pestilence y Death (el Angel de los X-Men y posteriormente Archangel). Durante esta batalla, el Archangel recupera la razón y traiciona a Apocalypse, que debe huir, dejando su colosal nave (Ship) en poder de X-Factor.

Más tarde Apocalypse envió a su guardia personal, los Dark Riders (grupo de inhumanos), para atacar la nave e introducir un virus en la misma, lo que ocasionó que se transportasen a la Luna, Allí Apocalypse raptó a Nathan (el hijo Cyclops y Madelyne Pryor) y lo infectó con el virus tecnorgánico. La vida de Nathan habría acabado si no hubiera sido llevado al futuro por la hermandad Askani, para convertirse luego en el guerrero conocido como Cable.

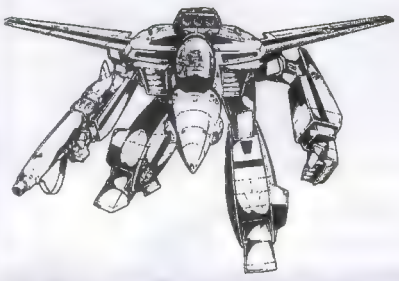
Luego de este encuentro, Apocalypse tuvo que reponer fuerzas, descansando en su cámara de nutrientes, pero antes que pudiese sanar fue atacado por el clon malévolo de Cable : Stryfe, y aparentemente muerto a manos de los traidores Dark Riders. Durante mucho tiempo Apocalypse fue dado por muerto y su manto fue asumido por Genesis (hijo de Cable), hasta que los hechos acontecidos durante el surgimiento de Onslaught marcaron su reaparición y el final de la era de los héroes y el comienzo de la edad de Apocalypse.

En la actualidad Apocalypse continúa activo y está predestinado, en un futuro, a dominar la Tierra.

(Juan Manuel García Carral)

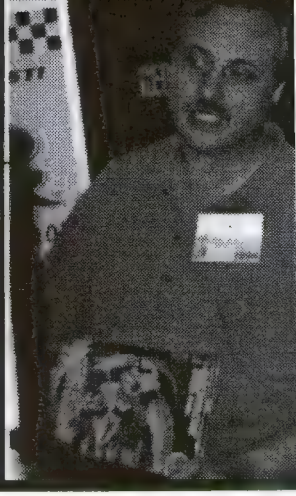
EXTRA-DATA

Partiendo de la premisa de que Charles Xavier muriera antes de lograr formar a los X-Men, la verdadera continuidad del Universo Marvel se vio temporariamente suplantada por otra, llamada Age of Apocalypse, en la que En Sabah Nur fue el ser más poderoso del planeta. Narrada durante 1995 a lo largo de 40 episodios, esta saga es probablemente la mejor historia de Marvel de los últimos tiempos.



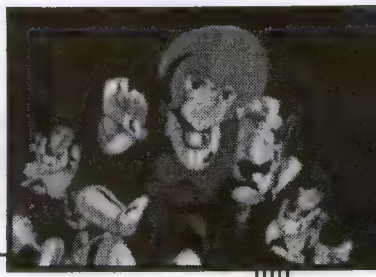
CARL MACEK

EL HOMBRE QUE SOÑO ROBOTECH



POR ANDRÉS ACCORSI

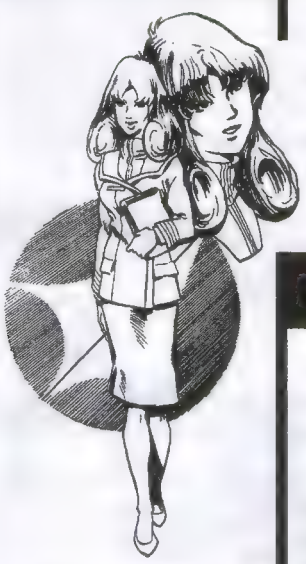
Atendiendo el stand de su empresa, intentando infructuosamente arreglar una computadora que se le retobaba y flanqueado por una secretaria que rajaba la tierra, Carl Macek se tomó unos minutos para charlar sobre Robotech, sus orígenes, sus secuelas y su influencia en la generación de pibes que hoy consumen masivamente manga y animé. Con ustedes, el verdadero Maestro de la Robotecnia.



AA: ¿Cómo nace tu interés por la animación japonesa?

CM: Yo tenía una galería de arte de animación y me vino a ver una gente que quería comprar algunas cosas de animación que yo tenía. Resultó ser que esta gente era de Harmony God, la empresa que tenía los derechos internacionales de Macross. Y además de comprarme material, me preguntaron si yo tenía alguna idea de qué productos accesorios se podían generar y vender a partir de Macross. Yo les dije que sí, y empecé a trabajar desarrollando el marketing de la animación japonesa en los EEUU, para Harmony Gold. Y el resto es historia.

AA: ¿Cuál fue el criterio que aplicaste para elegir las tres series japonesas que terminaron convirtiéndose en Robotech?



CM: El criterio inicial fue que tenían que ser aventuras futurísticas con mechas. No podían ser una de mechas, una de fantasía y una comedia. Traté de juntar series que tuvieran un look visual más o menos homogéneo y una historia central basada en los mechas. Y en la compañía Tatsunoko, las únicas tres que había -y que tenían un mínimo de sentido- eran Macross, Southern Cross y Mospeada. De haber podido elegir material de otros estudios, habría elegido Argus, o algún otro serial de esa onda, pero como estaba la limitación de negociar sólo con Tatsunoko, esas tres eran la elección más lógica.

AA: ¿Cómo surgió la idea de integrar a las tres series en una misma línea argumental?

CM: En los EEUU hay una dificultad para distribuir masivamente la programación infantil y consiste en que hay que tener muchos episodios. Para lograr la sindicación hay que tener un mínimo de 65 episodios, para poder pasar la serie de lunes a viernes durante toda una temporada, que dura 13 semanas. Pero se dio que ninguna de las series japonesas era larga, eran más bien cortas. Cada una tenía veintipico, treinta y pico de capítulos y entre las tres juntaban 84. Y cuando armé Robotech, agregamos un episodio adicional que es nuevo, no existe en japonés. Es el episodio 37, que está armadocon secuencias de otros capítulos y es muy interesante.

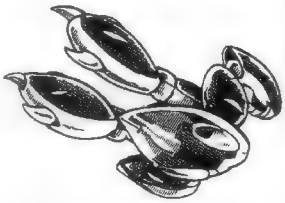
Todas las ilustraciones son © Tatsunoko/ Harmony Gold

AA: ¿Te resultó fácil crear un concepto que pudiera unificar las tres series?

CM: No, fácil no fue, pero en última instancia fue intelectualmente satisfactorio. Lo que hice fue mirar todos los capítulos sin volumen, sin escuchar los diálogos, aunque tenía idea de qué pasaba en cada guión. Yo los miraba una y mil veces, a los efectos de encontrar similitudes gráficas, me concentraba solamente en la imagen. Y después de casi dos meses de mirarlos continuamente, una y mil veces, empecé a encontrar lazos visuales.

AA: ¿El concepto de la protocultura lo inventaste vos?

CM: Las series originales japonesas ya se hablaba de protocultura, pero era un concepto distinto. En las historias japonesas, la protocultura era la pre-cultura, la cultura primitiva, el nacimiento de la cultura. Los alienígenas le tenían miedo a la culltura, lo cual para mí no tenía sentido. Como creador occidental, el concepto de "miedo a la cultura" me pareció muy traído de los pelos. ¿Cómo es que la música puede vencer a los alienígenas? Pensé que ningún chico americano lo podría llegar a creer. Entonces, el nombre "protocultura" ya estaba presente en las series japonesas, pero el concepto de lo que es la protocultura en Robotech es una creación mía.



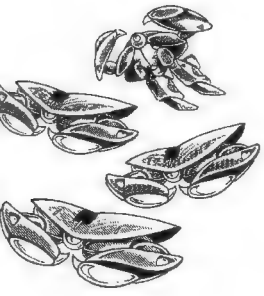
AA: ¿Tuviste que cortar escenas de sexo, o escenas que eran demasiado violentas para el público infantil?

CM: Si, en los EEUU hay lineamientos para la difusión televisiva y yo seguí el código de lineamientos de la NBC. Y según estos lineamientos, no me estaba permitido mostrar ciertas escenas de violencia, ni gente desnuda. Así que, en el momento de armar Robotech, habremos tenido que eliminar entre 7 y 10 minutos entre las tres series. De 42 horas y media quedaron afuera 10 minutos, pero eran escenas cortitas, nada que afectara la narración. Hubo un sólo episodio muy recortado, en la saga de Mospeada, en el que las tres mujeres se bañan en un baño público y uno de los personajes trata de espiarlas. Eso fue lo único que nos trajo problemas. Para compensarlo, le agregamos varias escenas. Yo le puse diálogos a la secuencia de los créditos de cierre de Mospeada, que en el original tenía sólo una canción, y la agregamos.

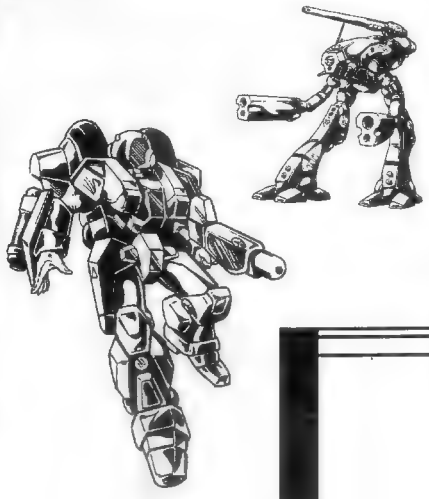
AA: ¿Por qué te parece que no prosperó Robotech II: The Sentinels?

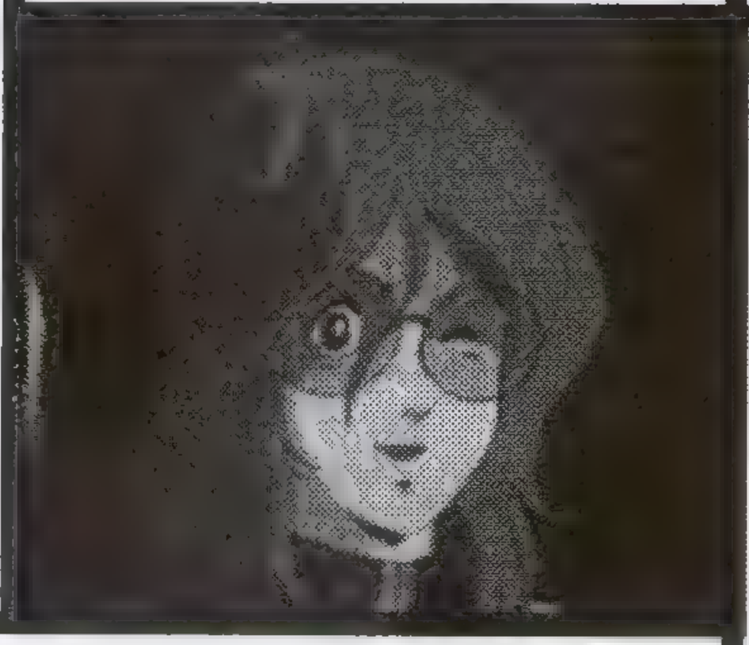
CM: Intelectualmente y en el aspecto narrativo, tuvo todas las posibilidades de prosperar, pero a veces lo comercial se interpone en el camino. El trato con el que se vendía la serie para la TV le daba a los productores la posibilidad de llegar al 65% de los hogares de los EEUU. La empresa de juguetes iba a poner publicidad para permitir que la serie se viera en todo el resto del país. Pero, por algún motivo, el dinero de la publicidad no estaba ingresando regularmente y se terminó parando la emisión, porque no se estaban cobrando los avisos. Finalmente, eso terminó causando la ruptura del convenio entre la productora de la serie y el fabricante de los juguetes.

AA: ¿Robotech no tuvo la repercusión suficiente para garantizar una inversión importante para la secuela?



CM: Si, fue exitosa. Pero tenía sus problemas. Muchos nos criticaban que estuviera hecha en forma de serial, que había que emitirla en orden. Ese era un problema grave, al que nunca le prestamos atención. Por eso, cuando arrancamos con The Sentinels, armamos la historia en pequeñas sagas de cinco episodios, que se podían mezclar un poco sin joder la continuidad,





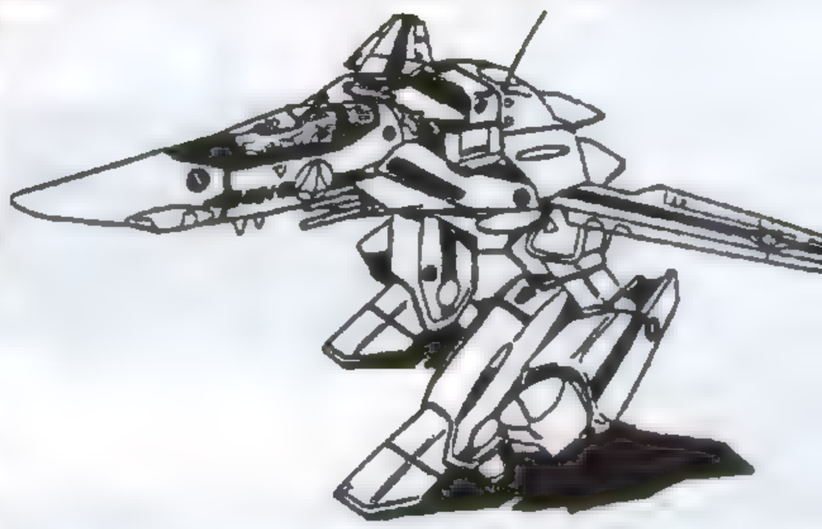
AA: Sin embargo, a mí me parece que uno de los elementos que hicieron tan popular a Robotech fue el hecho de tener que ver los capítulos en orden. Que es lo que pasa con casi todas las series japonesas de ahora... Los Caballeros, Sailor Moon... hay que seguirlas como si fueran telenovelas.

CM: Si, sin duda. Y Robotech, además de ser complejo, era respetuoso del público. No tenía estupideces, no especulábamos con que la iba a ver un público infantil. La narrativa era intensa, era conceptualmente interesante tanto para los chicos como para los adultos. A los adultos los atrapaba el dramatismo de la serie y a los chicos los fascinaba ver un dibujo animado en serio, donde la gente se moría de verdad, no era una pavada.

AA: ¿Viste las secuelas de Macross que hicieron los japoneses?

CM: Si.

AA: ¿Qué te parecieron?



CM: Creo que lo que pasó fue que los japoneses, al ver el éxito de Robotech en EEUU, se creyeron que todo el mundo se copaba con Macross. Entonces se pusieron a repetir Macross, Macross, Macross, Macross, sin advertir que el argumento básico de Macross no funciona. Me refiero a la minita que viene, canta y detiene a los alienígenas. La animación de casi todas las secuelas es maravillosa, pero la historia es siempre el mismo bodrio que, a la larga, no tiene sentido. Además no agregan nada, es todo refrito de la serie original, es más de lo mismo.

AA: Algo que me llama la atención es que, después de todo el tiempo y la dedicación que pusiste para darle coherencia a Robotech no hayas seguido con la saga, escribiendo comics, o novelas, ya sea con los personajes conocidos o con otros nuevos...

CM: Ese no era mi objetivo. Mi objetivo era poder hacer lo que hice con Robotech, pero con otras series. Y lo hice con varias series más de ciencia-ficción...

AA: Hiciste una serie del Capitán Harlock (Raimar), no?

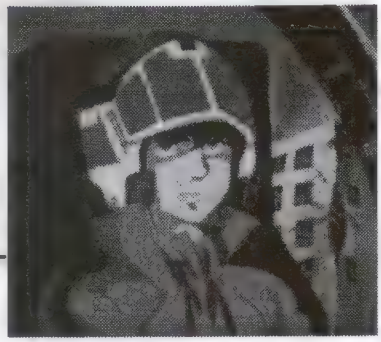
CM: Si, pero fue un trabajo que hice para otra gente, tuve muchos problemas con ese trabajo. No fue algo que disfruté hacer, fue muy complicado y muy poco interesante. Pero trabajé mucho para la televisión: desarrollé la serie C.O.P.S. para la TV americana, trabajé como guionista y productor de Computer Warriors, acabo de desarrollar una serie con Joe Pearson que se llama Rail Runners. Es una saga épica de ciencia-ficción que transcurre en un universo alternativo y que estamos tratando de vender. Y además tengo mi propia empresa, Streamline, que me permite alternar mi inquietud creativa con la tarea de hacer que ciertos productos se vuelvan aceptables para el público americano.

AA: ¿Te sentís en cierto modo responsable por la popularidad del manga y el animé, acá en EEUU?

CM: Un poquito. Siento que Robotech contribuyó a poner esto en marcha. Lo más satisfactorio es que, cuando empezó la explosión del manga, salieron los puristas a protestar, diciendo que el animé debe ser subtitulado y no doblado. Pero ahora todo el mundo está doblando, están siguiendo mi política. Y creo que es algo intelectualmente satisfactorio, pero a la vez ridículo, porque ninguno de estos tipos tienen la experiencia ni la capacidad necesarias para hacer buenos doblajes. O sea que se está haciendo a la bartola, sin ningún sentido más que el de ganar plata.

AA: ¿Te gustan los comics de Robotech que se editan en EEUU?

CM: Si, no todos, algunos. Me parece interesante ver lo que esta gente está haciendo con las historias. Sin duda, y más allá de lo que yo piense, lo que se está haciendo en este momento en los comics es LA historia de Robotech. Por eso me resulta interesante y muy valioso.

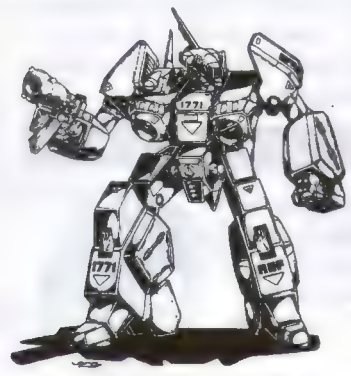


AA: Para ir terminando, vos que sos un experto en animé, ¿por qué creés que los japoneses dibujan a los personajes con ojos grandotes?

CM: Creo que está ampliamente aceptado que en sus comienzos, la comunidad de animadores japoneses aprendió a animar en base a los dibujos de Max Fleischer, allá por los '30, con personajes como Betty Boop, Bimbo y Koko. Y al aprender a animar a partir de esos dibujos, el detalle de los ojos grandes se convirtió en una convención. Ese estilo hoy antiguo de diseñar a los personajes se convirtió en el estilo de diseño a seguir por todos los animadores posteriores y así evolucionó hacia lo que es hoy. Además, a los japoneses les fascina la posibilidad de poner emoción en los ojos. Si mirás con atención los ojos de los dibujos animados, siempre tienen un mensaje, ya sea emocional o intelectual. O sea que se dio una extraña pero feliz coincidencia entre el estilo de los dibujos de Fleischer y el punto de vista cultural de los artistas japoneses. De algún modo, se produjo una extraña sincronicidad, que evolucionó hacia el look actual del animé.

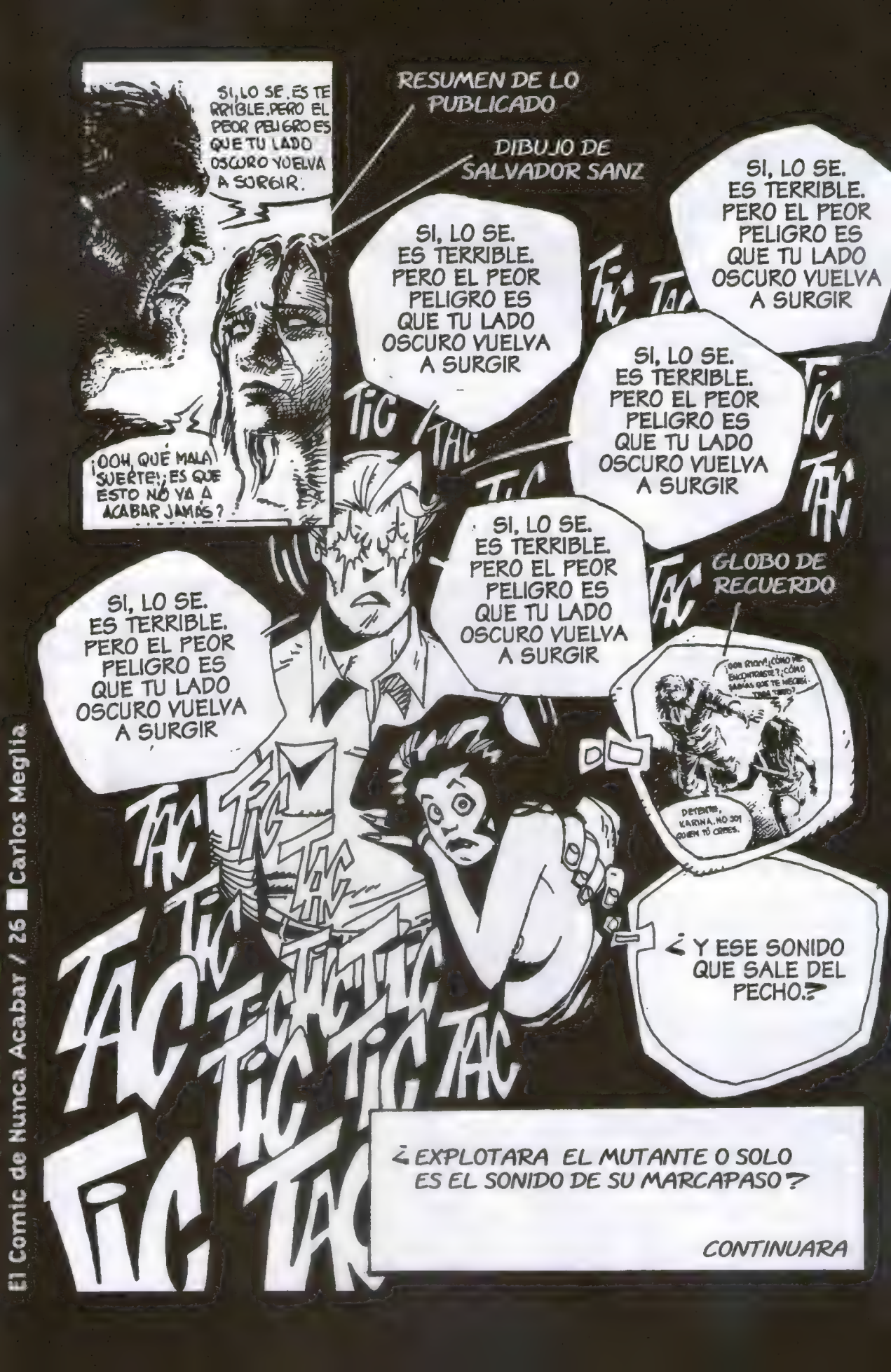
AA: Y última: ¿Tenés algún animé favorito que te encantaría que triunfara en la TV americana?

CM: Si. Nadia: The Secrets of Blue Water. Es una serie genial, encantadora, muy divertida para los grandes y buena para los chicos. Son un nene y una nena, a fines del siglo pasado, que tratan de encontrar a la familia de ella, que aparentemente es huérfana. Y la aventura los lleva a un viaje en el Nautilus con el Capitán Nemo y demás. Es una historia maravillosa, bien dibujada, muy bien escrita, emocionante. Ojalá se vea en todo el mundo.



AA: Bueno, eso es todo. Mil gracias

CM: Nos vemos.


RESUMEN DE LO PUBLICADO
DIBUJO DE SALVADOR SANZ
SI, LO SE. ES TERRIBLE. PERO EL PEOR PELIGRO ES QUE TU LADO OSCURO VUELVA A SURGIR.
¡OOH, QUÉ MALA SUERTE! ¿ES QUE ESTO NO VA A ACABAR JAMÁS?
SI, LO SE. ES TERRIBLE. PERO EL PEOR PELIGRO ES QUE TU LADO OSCURO VUELVA A SURGIR
SI, LO SE. ES TERRIBLE. PERO EL PEOR PELIGRO ES QUE TU LADO OSCURO VUELVA A SURGIR
SI, LO SE. ES TERRIBLE. PERO EL PEOR PELIGRO ES QUE TU LADO OSCURO VUELVA A SURGIR
SI, LO SE. ES TERRIBLE. PERO EL PEOR PELIGRO ES QUE TU LADO OSCURO VUELVA A SURGIR
GLOBO DE RECUERDO
¡DON RICKY! ¿CÓMO ME ENCONTRASTE? ¿CÓMO SABÍAS QUE TE NECESITABA TANTO?
DETENTE, KARINA. NO SOY QUIEN TÚ CREES.
¿Y ESE SONIDO QUE SALE DEL PECHO?
TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC
¿EXPLOTARA EL MUTANTE O SOLO ES EL SONIDO DE SU MARCAPASO?
CONTINUARA

mesa redonda

DE REGRESO EN SU CLASICO FORMATO DE NUEVE CRITICOS Y NUEVE PUBLICACIONES, ESTA IMPRESCINDIBLE SECCION ESTRENA UN NUEVO DETALLE: EL LECTOR INVITADO. MANDANOS UNA CARTA DICIENDO "YO QUIERO ESTAR EN LA MESA REDONDA" Y PODRAS SER EL PROXIMO.

© Seagle/Kristiansen

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Fan invitado: Sebastián Ballesteros	Lisandro Berenguer Grassi	Hernán Botticelli	Mr. Master	Dr. Müle	Dr. Sax	Lucas Varela	Promedio
Adventures in the DC universe n°1	6	7	7	3	7	7	6	7	6	6.22
Daredevil & Batman	5	5	8	6	4	6	2	3	2	4.55
El Víbora n°204	7	6	4	8	7	7	5	7	7	6.66
Fantasía y ficción n°3	4	3	4	3	4	5	2	3	5	3.66
Fantastic Four n°6	5	7	5	5	5	5	4	6	6	5.33
Garfield n°2	8	6	9	6	6	8	4	8	6	6.77
House of Secrets n°7	9	8	7	8	9	8	7	9	8	8.11
Supersexy n°59	5	3	2	5	5	4	1	4	5	3.77
The Crow: Waking Nightmares n°1	8	8	4	8	9	7	6	8	8	7.33

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: La Casta de los Metabarones, Vol.3 (Alexandro Jodorowsky y Juan Giménez), The Unseen Hand (miniserie de Terry LaBan, Illya y otros) y The Big Book of Hoaxes (Carl Sifakis, Steve Vance, Tom Peyer, Robert Loren Fleming y otros).

Diego Accorsi: Daredevil: Born Again (Frank Miller y David Mazzucchelli), Captain America nºs 444-448 y 450-454 (Mark Waid y Ron Garney) y Cerebus: Minds (Dave Sim y Gehrard).

Sebastián Ballesteros: Excalibur nºs 42-50 (Alan Davis), The Savege Dragon: colección completa (Erik Larsen) y Lobo nº12 (Alan Grant y Val Semeiks).

Lisandro Berenguer Grassi: Life of Groo (Sergio Aragonés y Mark Evanier), Calvin & Hobbes: It's a Magical World (Bill Watterson) y Semblanzas Deportivas (Roberto Fontanarrosa).

Hernán Botticelli: Batman Black & White (miniserie de varios autores), Los Profesionales (Lizán) y Daredevil: Born Again (Frank Miller y David Mazzucchelli).

Mr.Master: Wasteland: colección completa (John Ostrander, Del Close, David Lloyd, William Messner-Loebs y otros), House of Secrets nºs 1-5 (Steven Seagle y Teddy Kristiansen) y Suélteme nº3 (Sapia, Fayó, Podetti, Dani the O, Migliardo, Parés y otros).

Dr.Müle: Cages (Dave McKean), Scud: Heavy 3-PO (Rob Schrab) y The Question: colección completa (Denny O'Neil, Denys Cowan y otros).

Dr.Sax: Astérix Legionario (René Goscinny y Albert Uderzo), 999 (José Ma. Beroy) y La Feria de los Inmortales (Enki Bilal).

Lucas Varela: La Casta de los Metabarones Vol.3 (Alexandro Jodorowsky y Juan Giménez), The Big Book of Conspiracies (Doug Moench y muchos dibujantes), Megaman nºs 1 a 3 (Fernando Calvi).

ADVENTURES IN THE DC UNIVERSE N°1

7

por **Sebastián Ballesteros**

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC Comics. Abril de 1997. Precio: u$ 1.75.

Viendo la tapa de estas Adventures in the DC Universe, hay diversión garantizada. La idea de tomar personajes algo gastados por los años y realizar historias fuera de la continuidad y con un dibujo a lo cartoon, es muy tentadora. Este número está protagonizado por la Liga de la Justicia con su formación actual (Batman, Superman, Flash, Green Lantern, J'onn J'onzz, Wonder Woman y Aquaman) y si bien es entretenida, no soprende.

El dibujo no patea ni pa' atrás ni pa' adelante: John Delaney tiene una onda cartoon muy estilizada, mezcla entre Batman Adventures y Fernando Calvi, algo debajo de ambos estilos.

La historia de Steve Vance es simple: Villanos atacan héroes por separado/ Villanos desaparecen/ Héroes se juntan/ Villanos son controlados por villano con hiper-chapa/ Héroes encuentran y vencen villanos/ Hiper-villano grosso escapa, dejando plot colgado para futuros números. Los villanos asumen un papel secundario y ver al Gorilla Grodd, Chetah o el Scarecrow usados como idiotas, da lástima. El Major Disaster y el Dr.Light no están tan mal...

Pero el gran punto en contra es la cantidad de personajes. Con toda la Liga actuando al unísono, no hay lugar para un lucimiento personal de nadie y sólo en las primeras páginas vemos a los héroes en forma individual. Flash (como siempre) la rompe, el Manhunter se defiende, Aquaman parece hiper-poderoso y Superman hace lo de siempre. De Wonder Woman, Batman y Green Lantern vemos poco y nada. ¿Por qué será?

Esto de las versiones animadas en el comic ya es todo un fenómeno. En sus "adventures" Batman la descose y Superman viene bastante bien. Parece que DC se ha decidido a explotar aún más este concepto pero, por suerte, se nota la sana intención de no vender berretada. Este título promete y quizás el próximo número (con Flash) demuestre que un buen debut puede auspiciar excelentes historias.

© DC Comics

DAREDEVIL AND BATMAN
AN EYE FOR AN EYE

5

por **Diego Accorsi**

Prestige de 52 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Febrero de 1996. Precio: u$ 5.99.

Ay, ay, ay, qué fácil es hacer un comic berreta. Ya no me banco más esto de los team-ups entre compañías. Qué mediocre es este Daredevil-Batman! Uno no puede esperar mucho de Chichester, pero... No sé si se acuerdan en la nota de DC vs. Marvel (nº18), yo conté que se venía este team-up y me fastidió pensar que sería contra el Joker y Bullseye, porque siempre que Batman team-upea, el enemigo es el Joker. Ven? Ahí tiene un punto a favor de este guionista segundón: el enemigo aportado por la DC es Dos Caras. El otro girito interesante es que Chichester nos cuenta que Matt Murdock y Harvey Dent se conocían de la Universidad, donde ambos estudiaron leyes. No está mal. Pero con eso solo no llenamos un prestige de 52 páginas. Por el lado de Marvel, el villano especialmente invitado es Mr.Hyde, un grotesco ser con dos identidades, muy adecuado para los planes de Two-Face y para rellenar páginas y páginas de violentas peleas sin sentido.

El dibujo de Scott McDaniel, que se lleva muy bien en Nightwing, acá no logra...

Pará, ¿sabés qué pasa? Cuando a mí me dijeron Batman y Daredevil, como acto reflejo yo grité "Miller!". No jodamos, nunca nadie logró un mejor Batman, ni un mejor Daredevil que el excelentísimo Frank Miller. Así me pusieran a... no sé, digamos James Robinson y Alan Davis, Mark Waid y Walt Simonson, cualquiera, no habría servido, nunca habría alcanzado mi expectativa de un Daredevil-Batman por Frank.

Pero más allá de mi lógico cebamiento, los muchachos que realizaron este team-up no se esforzaron ni un poquito en mirar las obras del maestro, como para acercarse a la onda "milleriana" que tanto hizo por estos dos personajes, tan fáciles de hacer cuajar en una buena historia.

© DC/MFG

EL VIBORA N°204

7

por **Lucas Varela**

Revista de 68 páginas a color y b/n, publicada por Ediciones La Cúpula. Febrero del 97. Precio: 400 ptas.

Y si, el planeta esta enfermo. En los ultimos números el Víbora viene apuntando muy alto y si bien leí mejores, éste número nos ayuda a revolcarnos en las miserias más bajas y en las repulsas más divertidas. El Víbora sobrevivió hasta hoy haciéndose paso a las patadas en los huevos y teniendo bien en claro su postura la que no traicionó desde su comienzo, o sea, guarradas a granel. Hoy en día nos presenta una edición impecable digna de ser leída.

Empezamos con Mattioli que nos divierte con sus animalitos cercenandose miembros unos a otros a lo "Itchy & Scratchy". Max, con un estilo algo cambiado pero de enorme calidad, nos lleva de viaje en "El prolongado Sueño del Sr. T." por un mundo onírico que me dejó con muchas ganas de más. Un clásico, Shelton y Pic con "Not quite dead", divertidísima historia de un grupo blusero tratando de sufrir para poder hacer canciones y ver quién es más miserable que quién. Seguimos con una serie nueva, "Blanco" de Esté y Leone, dos muchachones que son un verdadero hallazgo y una historia que empieza "dura y bien parada". Erotismo, aventuras y humor y algo así como el Den pero super zarpado. Más adelante encontramos "Cyber Freak. Fuck intelligent techno" de Miguel Angel Martín, donde su dibujo limpio y suave, nos invita formalmente a salir de parranda con mutilados futuristas y a probar drogas nuevas. "White trash", de Emond y Rennie, viene de hiperviolencia con una parejita desparramando sangre por el camino y un dibujo muy Bisley. Para lo último dejo lo mejór; "Hate", sin duda uno de los mejores comics de todos los tiempos, que a pesar de su traducción tiene un aditivo: está en glorioso blanco y negro. Y el infaltable Ralf "el más gay" König nos disfraza de plomeros para espiar atletas en las duchas. Desopilante.

El Víbora te agarra, te pega, te escupe, y te eyacula encima, todo en la misma revista.

© Max

FANTASIA Y FICCION N° 3

2

por Dr.Müle

Comic-book de 36 páginas a clor, publicado por Editorial Columba. Febrero de 1997. Precio: 2.50 $

Garfield me aburrió a las pocas páginas; a pesar de un par de chistes buenos, se repite mucho y no logró arrancarme una mueca en la comisura de mi boca. Adventures in the DC Universe no fue lo que esperaba, pero le tengo fe. La onda animated es piola y por estar fuera de la continuidad se van a poder lograr cosas copadas. House of Secrets está buena aún con una historia por debajo de su nivel habitual. Daredevil-Batman es un patético intento por sacarle unos mangos a los cebaditos de Batman o a los que se compran cualquier team-up entre editoriales avechuchescas. El Víbora zafa por Hate y alguna cosita más, pero el formato de antología hace que vea tan pocas páginas de cada cosa que... ¿Cómo? ¿Que a mi me tocó criticar qué cosa? Mph... BWA-HA-HA-HA-HA!! SI! Por fin! Ya era hora de abrir el tanque atmosférico y, con mis guantes de amianto anti-bóñiga radioactiva, descuartizar una de las vergüenzas de la historieta local! Cuánta basura. Cuánta falta de respeto al público. Cuánta irresponsabilidad editorial. Me encanta.

La siempre turbia editorial Símbolo se ha hecho cargo de las revistas de la siempre verdulera Editorial Columba y algunas de sus grandes innovaciones han sido: 1) Fantasía se llama ahora Fantasía y Ficción, con muchas menos páginas y sólo dos historias. 2) Publican comics viejos de Solano López, arruinados por unos colores patéticos. 3) Logran un gran ahorro al echar guionistas y realizar los guiones los mismos editores. Así, nuestro amigo Pablito Muñonez escribe Mark II, una lamentable historia, firmando como Paul Munn. El dibujante, un tal Sergio Ibáñez, no ayuda para nada, lo cual da como resultado un comic hediondo.

Oh, cielos! Qué masoquista hay que ser para comprar este degradante adefesio que insulta a la historieta nacional! (Ah, el punto extra es por los dibujos de Solano).

© Solano López/Pol

FANTASTIC FOUR N°6

5

por Andrés Accorsi

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Abril de 1997. Precio: u$ 1.95.

Este nº6 de la versión "Heroes Reborn" del primer grupo marveliano marca la despedida de Jim Lee como dibujante de la serie. Ya las últimas siete páginas de este número están a cargo de Scott Lobdell y Brett Booth, quien -junto a otros clones de Lee- dibujarán las próximas andanzas de Reed y su banda, mientras el Chino corre a reencontrarse con sus creaciones del Universo WildStorm.

El balance de esta primera mitad de Heroes Reborn -por lo menos en lo que respecta a Fantastic Four- es sencillo: Lindos dibujos. Jim Lee sigue dibujando a lo bestia y sus colecciones de figuritas con diálogos (porque historieta, esto no es) son aquí tan efectivas como lo fueron en X-Men y WildCATs. Se extraña un sólo elemento, central para el disfrute -si es que eso es posible- del material de Lee para WildStorm: el papel finoli. Al lado del de Image, el papel de Marvel parece el de envolver la pizza.

Y por el lado del guión, es obvio que Jim se quiso matar al ver que, en apenas doce números, le era imposible revisitar toda la enorme cantidad de buenas sagas, plots y personajes que metieron Stan Lee y Jack Kirby en la verdadera Fantastic Four. Entonces se decidió a apretar todo, y en sólo seis números pintaron Namor, Wyatt Wingfoot, el Hombre Topo, el Super Skrull, Black Panther, Dr.Doom, el Silver Surfer, Hulk y Alicia Masters, apiñados los unos sobre los otros. Esto le dio a la serie una sensación de roller-coaster, de acción trepidante y sin un cuadrito de respiro: palo y palo contra uno, palo y palo contra otro y donde queda un agujerito, metemos a tres personajes más.

Pero así es muy fácil. Y muy tonto, porque a la larga entran en juego tantos elementos, que es imposible desarrollarlos con un mínimo de lógica y de respeto. Lo cual es doblemente imperdonable si se trata de reescribir la historia de los Fantastic Four, "the world's greatest comic magazine", allá por los tiempos en que Marvel no cotizaba en Wall Street pero se preocupaba por hacer buenas historietas.

GARFIELD N°2

6

por Lisandro Berenguer Grassi

Album recopilatorio de 68 paginas en blanco y negro, publicado por Producciones Publitec. Febrero de 1997. Precio: 2.50 $.

Bueno, estamos ante un auténtico pesopesado de las daily strips norteamericanas. Durante los '80, Garfield fue el rey indiscutido. Creadas por Jim Davis, las andanzas de este gato peludo, gordo, perezoso y amante de la buena (y tambien de la mala) comida eran y son consumidas por miles de personas. El éxito llevó a una super-mega-ultra-exposición del personaje, que apareció en cuanto merchandising fuera imaginable. Hacia fines de la década, sin embargo, fue cediendo su trono a la ahora extinta Calvin & Hobbes. Y aunque las comparaciones sean odiosas, Calvin (que es mucho menos conocido debido a la negativa del creador a licenciar su imagen), es hilarante. Garfield sólo es gracioso.

El traspaso fue justo. Como se nota en esta edición nacional (que tiene todas las cosas negativas y berretas esperables de un comic editado en Argentina), Garfield tiene una estructura MUY repetitiva. Es lógico y razonable que los humoristas de tiras cómicas, obligados como estan a entregar un chiste todos los días, transiten caminos conocidos para lograr el efecto deseado. Pero estas "fórmulas estandarizadas" van, a su vez, exigiendo más y más del autor, que se ve forzado a encontrar una vuelta que muchas veces no existe. Un ejemplo nacional podría ser Matías.

Los chistes de este Garfield nº2 arrancan sonrisas. Quizás hay hasta alguno muy divertido. Pero en general no pasan de chistecitos menores. Y con la chapa que tiene Garfield, reconocible incluso para gente que nunca leyó una historieta suya, esto no alcanza. Recomendación: miren los dibujos animados. Son mucho mejores. O, mejor aún, lean Calvin & Hobbes.

© Jim Davis

© MEG

HOUSE OF SECRETS N°7

8

por Mr.Master

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC Comics. Abril de 1997. Precio: u$ 2.50.

No es ningún secreto: La Casa de los Secretos es uno de los mejores comics aparecidos durante 1996 y una de las promesas más firmes de Vertigo en su era post-Sandmaniana. Steven Seagle se ha puesto las pilas como nunca y Teddy Kristiansen, el danés demente, está dibujando cada día mejor.

De todos modos, el número en cuestión es atípico para la serie. En lugar de los personajes habituales (Rain, Tràci, los rockeros de Seattle y los espectrales jueces que habitan la mansión), el nº7 se centra en la historia de la casa Reichuss, desde que era un lote de pasto y piedras hasta que queda lista para ser habitada.

Pero el flashback no avanza en forma lineal, sino a modo de mosaico. Seagle va presentando de a fragmentos la historia del arquitecto, la historia del capataz y la esposa de Don Reichuss, la historia de la tribu indígena que supo habitar los terrenos donde se erige la casa y hasta nos deja oir lo que la propia casa opina de sí misma. Todas estas pequeñas historias encierran secretos, miserias y traiciones y varias de ellas terminan con sangre, anticipando de alguna manera el clima tétrico y ominoso que reina en el presente dentro de la mansión.

Dos cosas en contra, entre tanto a favor. Primero, los dibujos de Kristiansen ilustran el texto en lugar de entrelazarse con él. Y segundo, el que busque engancharse con la serie porque se copó cuando le contaron la historia de Rain, las bandas de grunge y demás, huirá despavorido, convencido de que fue vilmente engañado. A primera vista -repito- este número tiene muy poco que ver con la habitual House of Secrets. Lo cual no quita que -a su manera- sea tan grosso como la serie en general.

© Seagle/Kristiansen

SUPERSEXY N°59

5

por Hernán Botticelli

Revista de 72 páginas en b/n y color, publicada por Eros Comix. Febrero de 1997. Precio: 7.00 $.

Tetas, culos, chochos, tolas y cocha golda. Aquí va una nueva crítica sobre el género de metisaca, chaca chaca, frique frique, dunga dunga o como más te guste. A mi entender, hay dos aspectos para analizar en una crítica sobre comic erótico. Primero, su calidad artística (guión y dibujo). Segundo, su calidad de "uso" o "puñetómetro". Por supuesto que este último es de lo más subjetivo, ya que cada uno se calienta con diferentes cosas. Empecemos. Prostitución, de Brancaleoni. Historieta a color con un estilo casi fotográfico y un texto muy interesante pero desconectado de las imágenes. Valor de "uso": 1 puñeta (viniendo medio desesperado).

El Ascensor, de El Tomi. Los dibujos fantásticos aunque un poco oscuros. Valor "uso": 4 puñetas (tranquilamente).

La TV del Verano, de Bernardo Muñoz. Valor "uso": 1 puñeta (estando muy caliente).

Memorias de un Traga, de Traumont. Valor "uso": 2 puñetas (si no hay otra cosa).

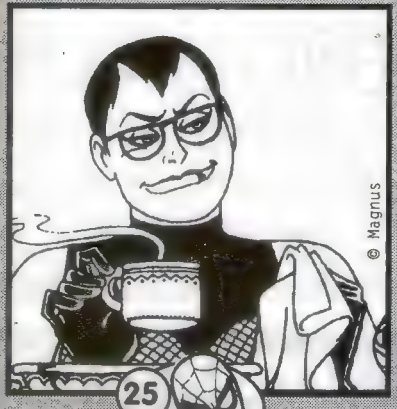
Sado Express, de Alberto López. Es la historieta perversa del número. El dibujo onda Liberatore está muy bueno. Valor "uso": 0 puñetas (salvo que te guste la onda disciplinaria).

Marcelo Croma 1994, de Battestini. Historieta color que apela al humor y no a la calentura.

Por último, un clásico del comic porno, Necrón, en un unitario inédito: Muertos Vivientes. El dibujo sólido de Magnus cumple con el estilo bizarro de las historias. Valor "uso": 2 puñetas (con toda la furia).

Completamos con el correo y los chistes, que son muy divertidos y efectivos.

Este número 59 de SuperSexy en especial, expresa un interés por parte de sus creadores de ofrecer un producto "redondo", con la sana intención de buscar calidad en las historietas que eligen, y no una mera sucesión de revolcadas y piruetas sexuales. Me parece que la SuperSexy está por el buen camino, aunque el resultado es aún un poco dispar. Acabé.



© Magnus

THE CROW: WAKING NIGHTMARES N° 1

7

por Dr.Sax

Comic-book de 36 páginas en blanco y negro, publicado por Kitchen Sink Press. Febrero de 1997. Precio: u$ 2.95.

Uno de los placeres de escribir sobre comics es que se tiene la oportunidad de, usualmente, acceder a ver los originales de las historietas. Esto implica verificar cuán competentes son, o no, los dibujantes. Es por eso que el comic que nos ocupa es tan grosso: blanco y negro pelado, sin tapas holográficas, ni Steve Oliff salvándole la cola a algún inepto hot. Y por supuesto, nada mejor que el blanco y negro para un comic de The Crow: en donde la primera serie santoréncica patinaba con un dibujo demasiado... primitivo, Waking Nightmares explota visualmente con, probablemente, el mejor trabajo de Phillip Hester (Argus, Swamp Thing) quien, pese a abrevar ampliamente del Miller de Sin City, SE LUCE.

Y, felicidad infinita, el script de Christoper Golden anda lindo. Por un lado, da una vueltita, francamente necesaria, al concepto original de El Cuervo (volver-de-la-muerte-para-vengar-su-muerte-y-la-de-su-esposa/novia/amante ...). Pero además tiene personajes propios: Mark Leung, el nuevo elegido del cuervo; la detective Caitlin Murphy, el personaje alrededor del cual gira la acción; y Ken Douglas, profesor universitario que retorna a la policía para este caso y cuyas motivaciones son, por ahora, desconocidas. Y además historias que apenas se rozan y un cuervo magistral, pariente cercano del raven de Edgar Allan Poe.

En donde la primer miniserie era un camión a 200 por hora, esta trabaja un poco más, sin perder pulenta. Todo lo cual redondea un producto bello e interesante, muy recomendable para los fans de Sin City y los de la película del finado Brandon.

© Top Dollar

A ALGUNOS LOS DESVELA UNA PENA EXTRAORDINARIA...

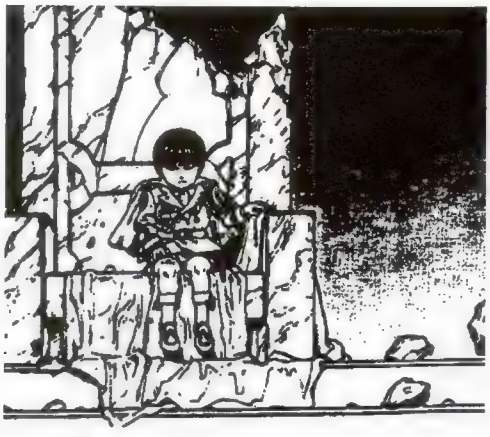
Todas las semanas encontrate con las principales novedades de España, Estados Unidos e Inglaterra

EL MEJOR MATERIAL...

-Superhéroes y las series más Vertiginosas
-Todos los grandes argentinos y europeos
-La fiebre amarilla del manga y el animé
- -Ciencia ficción de todos los tiempos
-Gorras y remeras espectulares
-Los videos de Gerry Anderson
(para mostrar la hilacha)
-Clásicos y modernos del terror
-Figuritas y card games (todos, todos)
-Series de TV para depuntar la nostalgia
(O-RI-GI-NA-LES)
-Y el más amplio surtido en muñecos,
model kits y merchadising

... JUNTO AL MEJOR SERVICIO

-Atención personalizada
(con conocimiento del tema !)
-Exclusivo sistema de reservas para que no te pierdas nada
-Envíos a todo el interior del país
-Receptoría de mensajes las 24 hs.
(tel. 348-8888,código 09160)
-Y un completísimo catálogo de nuestro material

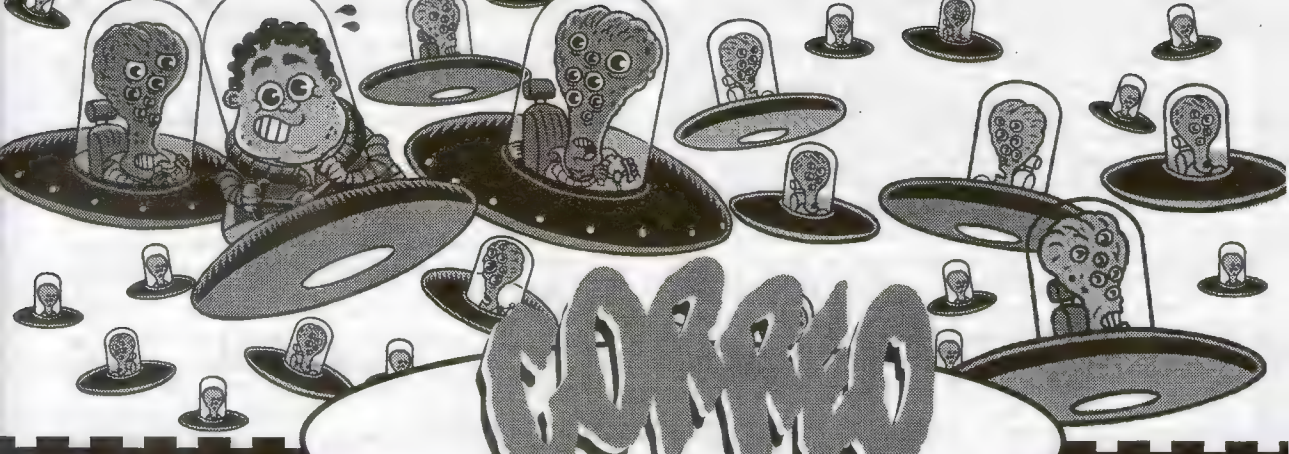


CAMELOT Comics Store

Av. Corrientes 1388
1043 - Buenos Aires
Tel. 374-6152

Alimento para tu cerebro

... NOSOTROS SEGUIMOS DIVIRTIENDOTE



CORREO

por Andrés Accorsi

¿Qué tal? ¿Cómo los trató el verano? Parece que han estado muy activos porque la pila de cartas que se me juntó ya trasciende los límites de lo razonable. Realmente, mil gracias a todos por escribir! Vamos ya a los afortunados de hoy.

Alejandro Artaza, lúcido corresponsal de los pagos de San Justo, hace un entretenido repaso por sus muchos años como cebado del comic (se acuerda, incluso, de la Comiqueando subte del '86) y entre muchas y muy buenas reflexiones dice cosas como estas:

"No sé si la Hacha pretenderá ocupar el podio de los '90, ojalá lo logre. Pero desconfío de ese intento monopolizador de Editorial Símbolo, que parece querer abarcar todo el espectro historietístico: El de Cazador (un ejemplo de la tendencia actual: excelente dibujo y gráfica pero con una anécdota en vez de un guión) con La Negra; la herencia que dejó Perfil con los héroes marvelianos; el espacio que salió a ocupar Hacha; la onda vertiginesca con Sandman y Preacher (no son giles para elegir los títulos) y una versión condensada de la Wizard (pensar que con dos mangos más te podés comprar la original que no tiene punto de comparación) para competir con ustedes!

Salvo las esporádicas apariciones de El Lápiz Japonés, esa especie de Oxido sofisticado muy a la Raw, no encuentro otro exponente que ocupe el lugar que dejó la Fierro que no sea Comiqueando. Qué loco que una revista de información ocupe el lugar de una revista de historietas, y encima basándose principalmente en los superhéroes. Pero no sólo es una revista de información, con una actitud de criterio amplio y no comprometido (no se agranden). También han hecho a la formación de lectores. Gracias a ustedes (y no empujado por ustedes) descubrí el universo de Vertigo y a Sandman y a su preciosa hermanita y además, se han convertido en ese amigo impreso y compinche que uno espera impaciente cada dos meses".

Dibujo de Fernando Rodriguez - Khz 2033 es © Leonardo Manco

Gracias, loco, muy bueno lo tuyo. Te cuento que en ningún momento fue nuestra intención ocupar el espacio que dejó Fierro. La idea nuestra era más bien inventar un espacio nuevo. Lo que sí fue desde el principio uno de nuestros objetivos es la onda de hacernos amigos y compinches de los lectores. Me alegra saber que se nota. Hasta la próxima, Ale, volvé a escribir.

Gabriel Reynoso, de Lafe-rrere, también se aboca a un sesudo análisis, esta vez acerca de la decadencia de Superman y Spider-Man.

"El mercado actual de este género de comics impone ingredientes tales como la ultraviolencia, los traumas, los cambios radicales y lo principal, una primacía de la imagen por sobre el guión. Esto ha dejado a los héroes emblemáticos de las dos principales editoriales en un limbo incierto: ¿Se habrían bancado los defensores de Superman que le pasara a este lo que le pasó a Hal Jordan? ¿Alguien creería en un Peter Parker: The Dark Spider Returns, aunque lo haga Miller? ¿Hasta qué punto son

válidas la muerte y la resurrección y la confusión de identidades por exceso de clonación como anécdotas circunstanciales cuando los personajes en sí no despiertan interés a partir de ellos mismos? Mientras las editoriales se aferran a una producción decididamente industrial (cantidad antes que calidad) nosotros nos interesamos por estar al día en detalles del tipo "Qué te parece el nuevo diseño del traje de este" o "Mirá quién está ahora bajo la máscara de aquel" y hasta usamos la remera de nuestro héroe favorito. ¿Es todo una cuestión de merchandising? ¿Consumimos revistas para acumular datos de nuestros héroes favoritos? ¿Cuándo nos van a sorprender el Sorprendente Hombre Araña y el amigo kryptoniano con una buena historia, aunque tengamos que perdonarle un dibujo paupérrimo? ¿Añoran los defensores de Superman la gloria de la Golden y Silver Age frente a la actual pole position en el Bottom Ten de los tipos vestidos de azul y rojo? Esta nueva brecha ¿es responsabilidad de los lectores o de la actual industria del comic?

Fuera como fuese, lamentablemente el mercado se orienta cada vez más hacia lo que se supone le gusta al público, así que algo (¿cómo algo? ¿acaso no es el lector el que compra?) del futuro del comic está en nuestras manos. Así y todo, no nos extrañemos sin un día vemos - o compramos- el crossover de Spider-Man y los Power Rangers, que incluso puede llegar a estar hecho por Todd McFarlane y Alan Moore (o Frank Miller y Neil Gaiman)..."

Gracias por tu reflexión, Gabriel, te veo muy atento y muy perspicaz. Volvé a escribir cuando quieras y alegrate... las bateas de las comiquerías están llenas de títulos donde no están ni Supi ni Spidey.

Eduardo "Varo" Lizondo, de Tucumán, putea porque un dibujo que nos mandó apareció publicado, pero con el nombre de Ezequiel Solozábal. Mil perdones, fiera! Metí la pata! Posta que no se va a repetir! Varo también cuenta que gozó como un loco con Kingdom Come y que sufrió con la (efímera) ruptura entre Superman y Lois Lane. Y en otro orden de cosas dice:

"Me preocupa el final de la carta de Leandro López (Correo Nº22), cuando dice "te mando un abrazo y un beso donde más te guste", porque los comiqueros somos todos MACHOS y no voy a aceptar que ningún trolo escriba mariconadas a mi revista favorita. Así que, Leandro, andá a jugarte un partidito de futbol, pegale un poco a la bolsa de boxeo, cogete unas cuantas minitas a ver si te "masculinizás" y después volvé a escribir a la revista. Punto aparte".

No, hermano, te fuiste a la mierda. ¿Era tan difícil deducir que lo de Leandro era una joda? Como habrás leído en números posteriores, el chabón tiene novia (que me escribió y todo) o sea que gay, no es. Y si lo fuera, ¿qué pasa? ¿O vos te creés en serio que "los comiqueros son todos machos"? ¿Sabés la cantidad de comiqueros gays que conocemos? ¿Y vos te creés que tu patético prejuicio alcanza para que ellos se sientan menos comiqueros que vos? Son y serán tan comiqueros como vos o más, porque el buen comiquero NO PREJUZGA. Para escribir a esta revista alcanza con coparse con la historieta. Después, si sos homo, hetero, negro, coreano, judío, boliviano, gordo, flaco, joven, viejo, alto, petiso, hombre, mujer, bostero, gallina, peronista, radical, facho, bolche, rico o pobre, es asunto de cada uno y a nosotros NOS CHUPA UN HUEVO. Pero veo que a vos no y me da mucha pena. Sobre todo por vos.

David Valanci, de Capital, defiende a los WildCATs **("Está bien, son muy parecidos a los X-Men, pero ¿acaso Spider-Man no lleva un traje muy parecido al de Superman? ¿Y los Fantastic Four no son parecidos a los Challengers of the Unknown?")**, a Spawn **("¿Qué esperan de un título con mucha acción? ¿Un guión para intelectuales? ¿Que lo escriba Borges? Spawn es junto a X-Men el mejor comic de la historia")**, a Wolverine, a Spider-Man y hasta a Gambit **("Es un ídolo y no un estúpido como señalan Andrés y Diego Accorsi!")**.

Dibujo de Ignacio Fernandez Paupy/Joker es © DC Comics

David pregunta si la saga de Onslaught es mejor que la Era de Apocalypse (ni a palos!) y si volverá la Skorpio (difícil). También dice **"Una revista sólo para La Negra es mucho. El que se merecía una revista para él sólo es KHZ 203.3. Aguante Manco!"**, **"Las traducciones españolas de Forum son peores que las de Vid e incluso peores que las de Símbolo"**, **"Lo único que salva al burro de Rob Liefeld es haber creado a Cable, que es imprescindible para la historia mutante"**, **"¿Fabián Nicieza es argentino? Si es así, es un gran orgullo para nuestro país!"** y cosas así. La nota que pediste sobre la serie de X-Men ya la hicimos y sobre Curse of Spawn por ahora no vamos a hablar. Gracias por tu carta y reincidí cuando quieras.

Gente de Comiqueando: Esta carta va dirigida a Ariel Avilez (ver el Correo de Comiqueando Nº20). Ariel, ¿quién creés que sos para criticar así a los Caballeros del Zodíaco? A mí me parece que sos un desubicado que se quiere hacer notar, porque ni siquiera fundamentás lo que decís. ¿Y qué quisiste decir con eso de los "coreanitos"? Me parece que te fuiste un poco de tema. Por Dios! Espero que la próxima pienses más lo que decís.

Soledad Maire. Temperley.

Bueno, lo surtieron a Ariel! Atenti, si algún otro quiere verduguear a los Caballeros, ya sabe que tendrá que enfrentarse a...la furia de Soledad Maire! Fuera de joda, gracias por escribir y hasta pronto.

Amigos de Comiqueando:
Hola, soy Darío, el que dijo que todos los comics son buenos (Correo Nº15). Te voy a dar un ejemplo que va a confirmar todo lo que yo dije: Tenés un comic de los Power Rangers. Para un pendejo es bueno, para cualquier aficionado al comic, una mierda. Tenés la Comiqueando. Para un pendejo y para el resto de la gente que no es comiquera es una porquería (con perdón de la palabra), para un comiquero es una masa. Los dos son buenos comics, todo depende de tu punto de vista.
Bueno, será hasta la próxima carta.

Darío Piñón. Capital.

No, Darío, no es así. No es por defender ciegamente a la Comiqueando, pero no hace falta ser comiquero para darse cuenta de que acá no se está haciendo basura, acá no se le rinde culto a la berretada, acá no es obvia la intención de faltarle el respeto al lector. Te repito: No hace falta cebarse con el contenido específico de la Comiqueando para darse cuenta de que es un producto pensado y cuidado. Esto lo ha notado incluso gente que detesta la historieta.
Cuando quieras la seguimos!
David Díaz, de Avellaneda, dice que se enganchó con Comiqueando recién en el Nº22 ("por pelotudo") y que le pareció muy copada. El reportaje a Chris Claremont que nos pedís salió en el Nº8. La ficha con todas sus obras puede aparecer en cualquier momento en El Autor del Mes. Y lo de traducir comics en la revista lo veo sumamente difícil. Gracias por darnos la oportunidad y espero más cartas tuyas!
Martín Casanova, asiduo corresponsal de Banfield, dice que el Nº23 fue uno de los mejores números de Comiqueando y que se copó reviviendo los tiempos en los que empezó a coleccionar comics. Martín dice:
"No creo que haya habido otro año como el '86. Después de todo, el comiquero no puede vivir de melancolías. ¿Por qué melancolías? No sé, creo que veo Watchmen y me da pena que nada pueda superarlo, saber que por más que lo intentan no pueden hacer una historia de superhéroes tan buena (Ojo, superhéroes. No comic adulto ni vertiguesco). Hubo cosas que se le acercaron, como Golden Age o Kingdom Come, pero nadie hizo un universo de superhéroes donde los personajes fueran prácticamente nuevos y tuvieran esa personalidad".
Es cierto lo que decís, pero te agrego otra obra que se acercó mucho a por lo menos algunos aspectos de Watchmen: Bratpack, de Rick Veitch. Sin recurrir a personajes que ya tuvieran chapa, Veitch armó un universo realista, sórdido y donde los buenos ganan muy de vez en cuando. Te lo recomiendo. Gracias por tu carta y hasta pronto.
Gabriel Peralta, de Pergamino, dice:
"Los felicito por haber sobrevivido a la economía del país y a otros factores externos, como la importación de historietas y revistas especializadas que copan el mercado, robándole consumidores potenciales al comic nacional. También me gusta la cantidad de historietas argentinas que ponen en su revista. Es bueno que apoyen a nuestra historieta". Y en otro orden de cosas, agrega: **"Leí por ahí que el Chino Lee está buscando un nuevo estilo, a raíz de que su propio estilo ya fue quemado por infinitos clones expandidos en todo el planeta y principalmentente en Image y Marvel. No creo que consiga encontrar un nuevo estilo tan exitoso como el que lo catapultó a la fama. Espero que se deje de joder y siga dibujando como hasta ahora, que lo hace muy bien".**
Realmente, no creo que Lee esté decidido a cambiar de estilo. No creo que pueda, tampoco. Gracias por tu carta y por valorar nuestro granito de arena en la hercúlea tarea de resucitar al ilustre fiambre que es la historieta argentina. Hasta la próxima.
Hola, Andrés!
Aprovecho que tengo un rato libre para escribirte. En el Nº23 (buenísimo, el mejor del '96) le das con un caño a las ediciones "de segunda"... y en Comic Clips y en la contratapa aparece una publicidad de Forum! No, si por la plata baila el mono.
Además hay varios puntos en los que no concuerdo con vos. Los precios astronómicos... no sé, pero conseguir Knightfall completa a 24 $, algunas de las mejores historias de Marvel a 6 o 7 $... no me parece muy caro, no? Ta' bien, el papel y las traducciones de Vid son asquerosas, pero...
La imposibilidad de conseguir números atrasados: A mí me parece que es mucho más fácil conseguir revistas viejas españolas, ya que las comiquerías sólo traen las novedades americanas del mes (con suerte encontrarás algo de hace -digamos- 6 meses). Además, ¿cómo hacemos nosotros, los fans, para conseguir, por ejemplo, la colección de Question, los Swamp Thing de Moore, los primeros Wonder Woman de Pérez o la gloriosa Infinity a un precio barato? No me vas a decir que -económicamente hablando- me conviene seguir Sandman en inglés! ¿Es fácil conseguir la edición americana de Crisis? Yo vi un sólo número (el 12) en el Club del Comic a... 11 pesos! Casi lo mismo que un taco español. El capricho de los importadores: Sí, pero lo mismo se aplica a las americanas.
Andrés, no digo esto para hacerte enojar. Todo lo que dije es perfectamente comprobable. No todos tenemos una comiquería para conseguir lo que queremos. Lo del precio es algo muy relativo que sólo se aplica a algunas de Zinco. Las de Forum bajaron grotescamente y las Vid y las brasileras son muy, pero muy económicas. No digo que esté mal seguir las americanas pero nosotros tenemos que pagarlas a tapa x 1.7, o algo así. Dicho esto, que cada uno saque sus propias conclusiones. Volveré a escribir.

Carlos Acosta. Moreno.

Dibujo de Mauro Nebbia y Mariano Sicart

Quedate tranquilo, Carlos, que yo no me enojo. Respecto del aviso de Forum (y los de Vid) me parece perfecto que estas empresas -aún sabiendo que acá no se las venera ni mucho menos- quieran llegar de todas formas a nuestro público. De hecho, es un gesto de seriedad que otorga nuevos argumentos a sus defensores. Y te aclaro que lo de Comic Clips no fue "publicidad" sino una información (que recibimos mucho antes de vender la contratapa) y que nos pareció importante como para publicarla. Avisos, vendemos. Notas, te aseguro que no.

Es menester reconocer que, merced al esfuerzo de distribuidores y comerciantes, los precios del material español han bajado muchísimo e incluso se ha multiplicado la oferta de números atrasados. De todos modos, cualquiera que patee el Parque Rivadavia o el Centenario sabe que allí se consiguen bochas de comics americanos a uno o dos pesitos (incluyendo Knightfall, Wonder Woman y Question). Tampoco es un secreto que las series yankis que se agotan y -por ende- se cotizan (caso Sandman, X-Men: Fatal Attractions, etc.) son velozmente recopiladas en hermosos álbumes o trade paperbacks accesibles y fáciles de conseguir. Otra opción para conseguir números viejos a buenos precios es escribirles a las empresas que venden comics por correo y que suelen poner avisos en las revistas de Marvel y DC. Ahí suelen pintar toneladas de buen material a precios que van desde los cincuenta centavos (repito: cincuenta centavos) hasta las demenciales cotizaciones que publica la Wizard. En cuanto al capricho de los importadores, varias comiquerías tienen sistemas de suscripción con lo cual, si vos decidís coleccionar -ponele- Hate, Evil Ernie, Archie y los Freak Brothers, los tipos te traen Hate, Evil Ernie, Archie y los Freak Brothers. Cualquier cosa que veas en el Previews o en la Marvel Vision puede ser tuya.

No digo que todo esto sea sencillo, ni que no requiera un cierto esfuerzo (el hecho de leer en inglés es, de por sí, un gran esfuerzo). Digo que el que se lo propone seriamente, puede hacerlo. Ahora, si preferís "el papel y las traducciones asquerosas" y bueno, que lo disfrutes. Las alternativas existen. Quien quiera verlas, que las vea. Y lo último: por Knightfall no pago 24 $, como no pago ni 10 $ ni 2 $. Gracias por tu aporte, Carlos, y hasta pronto.

Martín Calderón, paciente del Akhorsi Asylum con domicilio en Capital, manda una carta con varios recortes para el Dr.Müle, a quien declara su **"aprecio por su culto anti-futbol"**. Martín también putea en todos los idiomas a una comiquería (no la voy a nombrar) por vender robots para armar con un 400% de ganancia (eso dice Martín) y se despide con esta súplica: **"No me hagan gastar más plata en historietas porque ya no sé si me voy o no de vacaciones"**. Ojalá te hayas ido y lo hayas pasado bomba. Volvé a escribir!

Mariela Busatto, de 25 añitos, nos escribe desde Ramos Mejía para felicitarnos por la revista y contarnos que se copa con el manga, los Caballeros del Zodíaco, Robotech, Sailor Moon, Meteoro, el Capitán Raimar, Samurai Warriors y G.I.Joe Extreme. La sección fija sobre animé que nos pedís es bastante difícil de concretar, pero en todos los números tenemos información sobre comics, dibujos y autores japoneses. Gracias por los elogios y espero más cartas tuyas.

Andresito:

Felicitaciones. FantaBaires estuvo bárbara, 10 puntos, espectacular, notable, superinolvidable. Se pasaron. Me parece que van a tener que hacer otra muy pronto. Estuvo muy bien organizada y me llevé comics y dibujos a granel. Un saludo a los capos que atendían el stand de La Cosa y Comiqueando.

La única decepción que tuve fue que no pude ir a Comiqueando On Stage y a ustedes no los vi ni en figuritas, así que el espacio en el Nº24 me quedó más vacío que vitrina de Racing. Sin embargo, me llevé dibujos de Omar Francia, Alcatena, Leo Manco y el Niño Rodríguez, que me dibujó un Menotti bárbaro.

Hacía un calor terrible, pero igual estuvo bárbaro. ¿Quién era el que tenía el traje de Batman? ¿Salió vivo? Los stands estaban excelentes y el logo es muy bueno. ¿Dónde puedo conseguir la remera de Comiqueando?, porque como un boludo me olvidé de comprarla.

Cambiando de tema, tengo una duda. Tengo todos los números de Comiqueando, pero ¿por qué en el staff figura Aqualad?. Me gustó mucho el Caballero Rojo y, como siempre, Humberto Pollo. Dani the O es el mejor humorista gráfico del año.
Saludos a todos los expositores, organizadores y demás de FantaBaires, que fue el evento del siglo.

Angel Elgier. Capital.

Esta es apenas la primera de las muchas cartas en las que los chicos que asistieron a FantaBaires nos felicitan por el evento. Te cuento, Angelito, que el chabón disfrazado de Batman era Rubén Siviski, un actor contratado por Camelot, que salió vivito, coleando y 15 kilos más flaco. La remera de Comiqueando... la pagarás con tu vida, ya que se agotó. Hicimos muy poquitas y todos los miembros del staff se la quisieron quedar. Hablando del staff, Aqualad hace lo mismo que antes hacía Robin, es decir, el mailing y alguna que otra changuita. Una lástima que no nos hayamos encontrado en persona, pero igual me alegra muchísimo que lo hayas pasado tan bien en la convención. Pronto empezaremos a hinchar las bolas con la próxima. Gracias y hasta pronto.

Mariano Arribillaga, infaltable corresponsal de Villa Gesell, putea a la DC por haber matado a Hal Jordan **("Uno de mis ¿héroes? favoritos")** y a la movida de Lee y Liefeld en Marvel **("Es una mala copia de lo que hicieron Byrne y otros artistas en la DC después de Crisis")**. Mariano felicita por el Nº24, en especial al Dr. Müle y a los autores del Caballero Rojo (esa!). También pide que le agreguemos páginas a la revista para que no se haga tan larga la espera entre número y número, cosa que se nos hace imposible. Y cerramos con dos opiniones más de Mariano: **"¿Por qué siguen votando a Superman en el Bottom Ten? ¿Cómo no se dan cuenta de una vez por todas que si no fuera por el Hombre de Acero hoy no existirían los comics de superhéroes?!"** y última: **"Todavía no compré la Justice League nº1, pero espero que no sea como algunas cacas de Image, que con dibujantes y guionistas estrella se mandan unas boludeces inmundas".**
¿Te parece, Mariano, que si fuera como esas "cacas de Image" habría obtenido el mejor puntaje de la Mesa Redonda? Difícil, no? Te agradezco los elogios y te cuento que es muy complicado estipular cuánto cobra un dibujante como Byrne, ya que el precio varía según las editoriales y -lo más importante- según la cantidad de ejemplares que se vendan. No se gana lo mismo dibujando X-Men que dibujando What If..., aunque el tipo que dibuja What If sea 10 veces mejor que el que dibuja X-Men. En fin, es un tema que da para mucho.

Dibujo de Evil Ordal (Superboy en el DC Comics)

Sin embargo, el espacio es tirano y ha llegado el momento de despedirme de todos ustedes, no sin antes invitarlos a seguir mandando cartas, dibujos, clasificados (tanto rompieron las bolas y ahora mandan poquísimos...), preguntas para el Oráculo y votos para los Top Tens y el Bottom Ten. "¿A dónde?", se me dirá. "A Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427", responderé. Y hablando de responder, aquí estaré, respondiendo más cartas, en nuestro próximo encuentro. Hasta entonces.

CLASIFICOMICS

CONTACTO DIRECTO

•Quiero cartearme o charlar con otros/as lectores/as de Comiqueando. Mi nombre es Javier Nuñez, mi dirección es Eduardo Costa 1118, Acassuso, Prov.de Bs.As., CP 1641 y mi teléfono es el 792-7057.

•Andrés Guaragna, cebado de DC en general y de Batman en particular, quiere cartearse con otros fanáticos del comic. Su dirección es: Olazábal 3255 4°C, Capital, CP 1428.

•Santiago Morone quiere conocer chicos y chicas entre 14 y 16 años que se copen con los comics, los superhéroes y -en lo posible- X-Files. Pueden escribirle a Quintana 6450, José León Suárez, Pcia.Buenos Aires, CP 1655, o llamarlo al 729-4147.

COMPRA/VENTA/CANJE

•Compro comics o recopilaciones de: Nexus, Grendel, Badger, American Flagg!, E-Man, Miracleman, Zot!, Destroyer Duck, Madman, Mage, What The..?!, The Heckler, Suicide Squad, Ambush Bug, Dr.Fate, Secret Origins, New Gods (reprints). También tengo para cambiar los ocho primeros números de Freak Force en castellano. Interesados llamar a Sebastián al 786-6656 y dejar mensaje a nombre de Daniel.

•Compro libros, revistas o fanzines que contengan información sobre Superman, desde sus comienzos hasta ahora. Comunicarse con Guille llamando al 628-9421.

•Vendo toneladas de comics de todo tipo, especialmente material americano de DC, Marvel y Dark Horse. Comunicarse con Marcelo llamando al 521-7739.

•Vendo o canjeo naipes de Overpower (Marvel) y trading cards de Star Trek: The Next Generation, temporadas Segunda y Quinta. Comunicarse con Mariano Arribillaga llamando al (0255) 62527.

•Vendo libros de Bárbara, Nekrodamus y Alvar Mayor. Comunicarse con Marcelo llamando al 248-0491.

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 14 HS.

INICIO DE CLASES 6 DE MARZO

HUMORISMO Prof Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado)	**ARTISTICO** Prof: José Marchi.
CARICATURAS Prof: Jorge de los Rios Dufour.	**ILUSTRACION** Prof: Claudio Aboy.
HISTORIETAS Prof: Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas.	**ILUSTRACION DE LIBROS INFANTILES** Prof: Patricia Breccia.
DISEÑO GRAFICO PUBLICITARIO Prof: Sergio Skarek.	**CURSOS ESPECIALES DE PERFECCIONAMIENTO**
DIBUJO INFANTIL Prof: Goyo Mazzeo (8 a 13 años)	**TALLER DE EXPRESION PLASTICA** Prof: Ana Pili (5 a 7 años)
TIRAS HUMORISTICAS (Prof. invitado) Ferro	

SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

RIVADAVIA 1239 1º PISO

TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)

EL ILUSTRE DESCONOCIDO
por Hernan Botticelli

INVESTIGACION ESPECIAL DE LA REVISTA CAÑOS

CONDE CZAROWSKY, CORREDOR

¿Que si conocí al Blue Arrow? Estuve en la primera carrera que ese maldito americano corrió en Europa! Fue en Monza, en Septiembre del '33. Algunos pocos habíamos reparado en la excéntrica figura de Blue Arrow. Su singular diseño nos había fascinado, no por lo espectacular, sino por lo retorcidamente extraño. ¿Cómo explicarle? Había algo oscuro en ese coche. Como fuera, el americano se guió magistralmente a un exito rotundo, haciéndonos morder el polvo a todos los favoritos. Aquel apocado joven en su inquietante máquina azul había derrotado a los mejores pilotos del Grand Prix. Allí nació la leyenda del Blue Arrow.

RODOLPHE EBERONI, CRONISTA

Descubrí al Blue Arrow en Junio del '34 en las 24 horas de Le Mans. Me subyugó lo bizarro de su diseño y la intrepidez de su piloto. Recuerdo que en esa carrera una lechuza chocó contra su parabrisas y tuvo que ir a boxes. Salió de allí quinto y pronto recobró la punta hasta el final de la carrera. Luego se retiró, escapando de la masa de admiradores. Es que el muchacho era un verdadero ermitaño, un solitario poco afecto a la vida social. Nada se sabía de su pasado ni de su formación. Era un misterio, como su auto. Volví a verlo aquella desdichada mañana del '36 en Nurburgring. Allí, una fatídica mancha de aceite produjo un terrible choque entre los punteros: el Blue Arrow y dos alemanes que murieron en el acto. El chico desapareció en una clínica de Chicago.

Dos años después, reapareció para en Grand Prix de Trípoli, portando un brazo mecánico. Se sentía aún más compenetrado con su máquina. Para confirmarlo, "El Hombre de Hierro" conquistó doce grandes premios, hasta aquel verano del '39.

Bajo un cielo tormentoso, el Gran Premio de Bulgaria se teñía de una oscura atmósfera con la invasión nazi a Polonia. El piloto nazi había tratado de "minusválida raza inferior" al joven del Blue Arrow. Este contestó entablando un fuerte duelo por la pista. Ni la lluvia ni las resbaladas atenuaron el combate, hasta que llegó la tragedia. El nazi chocó al BlueArrow y salieron despedidos. El Mercedes explotó en llamas. El Blue Arrow ejecutó una maravillosa danza de tumbos y desprendimientos para acabar destrozado contra un bosque. El tiempo se detuvo. Nos despertaron los altavoces anunciando la Segunda Guerra Mundial. Ante eso, la desaparición de dos pilotos se perdió en el olvido.

JUAN SIGES, PILOTO ARGENTINO

-Le voy a contar del Blue Arrow, ídolo de toda mi juventud. En Mayo del '48, los "yonis" habían inventado un injerto de carrera que atravesaba México. Imagínense a los organizadores cuando vino a anotarse el Blue Arrow. El tipo había sobrevivido al accidente y se había recluído en una fortaleza para recuperarse.

Tuve el espantoso placer de conocer a mi ídolo en la carrera. Y no es mala leche. El tipo no había salido ileso del choque: lo habían fusionado con el auto. Sí, como lo oye. La cabeza y el torso se continuaban en la máquina, confundiéndose entre tubos y fierros. El piloto estaba chocho de la vida. Por fin, el Blue Arrow era uno solo. Hombre y máquina unidos para siempre. "El Nuevo Centauro" arrancó como un trueno.

La carrera fue una masacre, por el agreste y retorcido recorrido. Quedábamos pocos en la segunda jornada, cuando sentí al Blue Arrow cerca mío. Cuando volteé hacia él tuve que ahogar un grito. Lo que quedaba del piloto yacía inerte sobre el corcel azul, que seguía acelerando, rebelándose a vaya uno a saber qué opacos destinos. Nunca más lo volví a ver.

WILLIAM STOUT, CUIDADOR EN INDIANAPOLIS

-Fue en el '55. Un extraño bólido azul rugió dos vueltas a la pista y se perdió en la polvareda.

SR. y SRA. WALLACE

Oh, sí! Fue a fines de los '80. Íbamos por la 66 hacia Wichita cuando fuimos atravesados por un horroroso y herrumbrado carro azul, coronado por un tétrico esqueleto, fusionado con los caños del auto. Desapareció en la noche, ajeno a todo.

BLUE ARROW, PILOTO (Mayo de 1936)

"Mis miembros de acero me dan ventaja. Me siento más solidario con mi coche. Mecanismos y órganos se compenetran tan estrechamente que siento que me he convertido en el coche".

"Mi plan original era suspender Next Men por unos cuatro meses. Pero justo después, el mercado se empezó a caer en picada y dije "Si los hago volver ahora, van a desaparecer sin dejar huellas, me voy a quedar y ver cómo sigue la cosa". Y todavía no se aclaró nada, el mercado sigue siendo un despelote".

John Byrne.

"No creo que vuelva a dibujar al Silver Surfer. Dibujar un superhéroe está bien, pero me parece que lo divertido es hacerlo una sola vez". **Moebius**

"Me preocupa el monstruo sin control desatado que se ha desatado en todas partes. Ya no hay más Fellinis, Antonionis y Kurosawas". **Quino**

"Dibujo o no, no estaba estudiando para ser cura. Estábamos haciendo un trabajo muy malo y me encontré con Liral. Yo tenía 19 años... y terminé en el hospital. Ahí fue cuando empecé a leer cómics. Hasta cuando salía todo lo mejor era todo lo de Alan Moore. Me enganché [illegible] **Mark Millar**

HOY

BERNI WRIGHTSON

EL AUTOR DEL MES

POR ANDRES ACCORSI

Berni Wrightson nace en Baltimore, Maryland, en Octubre de 1948. Copado desde muy chico con monstruos y dinosaurios, a los 18 años se inscribe en un curso de dibujo por correspondencia llamado Famous Artists, pero pronto lo abandona. En 1967 asiste a una convención de ciencia-ficción donde conoce a Frank Frazetta, Mike Kaluta y Jeff Jones y además logra vender sus primeros trabajos. Poco después comienza a dibujar por encargo para el periódico Baltimore Sun.

En 1968 se traslada a New York y entabla una relación laboral con DC Comics, donde produce un par de números de Nightmaster para la revista Showcase y varias historias cortas para las revistas de terror. En 1970, junto a sus amigos Jones y Kaluta, Wrightson lanza la revista independiente Abyss, que no pasa del glorioso número uno. De este mismo año son sus escasas colaboraciones en Marvel (un relato de King Kull en el nº10 de Creatures on the Loose). En 1971 ilustra The Last Badtimes, una compilación de historias cortas en colaboración con un amigo de Baltimore, y otra serie de unitarios -esta vez humorísticos- junto al legendario Vaughn Bodé, para la revista Purple Pictography. Pero lo más relevante de este período es una historia corta con guión de Len Wein que Berni prepara para el nº92 de House of Secrets (Junio-Julio 1971). Aquí hace su primera aparición nada menos que Swamp Thing y la historia gana el premio al mejor unitario del año. Ante el éxito, la DC pide más y en Octubre de 1972 Swamp Thing se lanza en su propio comic-book. Tras dos años y diez números (que le valen dos veces el premio al mejor dibujante de la Academy of Comic Book Artists), Wrightson se cansa y abandona -por un tiempito- el Noveno Arte.

Pero enseguida lo tienta una oferta de la editorial Warren y se aboca a la producción de muchas historias de terror, varias de ellas sobre cuentos de Lovecraft y Poe. Paralelamente, crece como ilustrador y se luce como nunca en el álbum The Studio, de 1978. En 1980 colabora con Heavy Metal, donde presenta a Captain Sternn, fabuloso personaje que llega a la versión animada de dicha revista. En los años siguientes, y siempre para Warren, realiza la serie Freak Show junto a Bruce Jones y la adaptación de la película Creepshow. 1983 es el año de Frankenstein, la impresionante colección de dibujos que adapta la novela de Mary Shelley y su única obra editada en Argentina.

En 1985, Wrightson y su amigo Jim Starlin vuelven a Marvel para realizar el especial X-Men: Heroes for Hope, a beneficio de Etiopía. Poco después repiten la movida en DC con Superman & Batman: Heroes Against Hunger. Esto reaviva el interés de Berni por los superhéroes y durante 1986 realiza dos novelas gráficas para Marvel: Hooky (protagonizada por Spider-Man) y The Big Change, con Hulk y The Thing. Al año siguiente vuelve a DC para dibujar The Weird, una saga protagonizada por la Justice League y un año más tarde (de nuevo con guión de Starlin) dibuja la impactante Batman: The Cult. Tras un par de años de baja producción, Wrightson vuelve en 1991 con Punisher: P.O.V. (el trabajo más flojo de su carrera), seguido meses después por una gran miniserie de Captain Sternn: Running Out of Time, de 1992.

Finalmente, Wrightson llega en 1995 a Dark Horse, donde realiza un par de unitarios de Aliens. Y, tras muchas postergaciones, este mes se lanza el esperado Batman vs. Aliens, escrito por Ron Marz y dibujado por este cuasi-cincuentón maestro del terror, rey de los monstruos y las deformidades, que supo hacer las delicias de varias generaciones de comiqueros. Disfrútenlo!

AND THE WINNER IS...

Tenemos el nombre del ganador del concurso de Vórtice! (¿Cómo que no sabés qué es Vórtice? Corré ya mismo a una comiquería y compralo sin pensarlo media vez!) El impresionante original de la no menos impresionante portada de Julián Aznar ha caído -sorteo mediante- en manos de... José Schneider, de Capital. Felicitaciones, maestro, y lo esperamos por la redacción cualquier sábado a la tarde. Al resto de los concursantes (que felizmente fueron muchos) les agradecemos muchísimo por su participación y por apoyar nuestra nueva propuesta. Pronto tendremos novedades acerca de las series o miniseries que pueden salir a partir de Vórtice. Gracias una vez más y hasta el próximo concurso!

Nuevo y reducido formato para esta veterana sección, ahora con tres rankings por entrega. Para que tus preferencias se reflejen en estos charts, mandá tu voto a Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Capital.

TOP TENS

MEJOR REVISTA

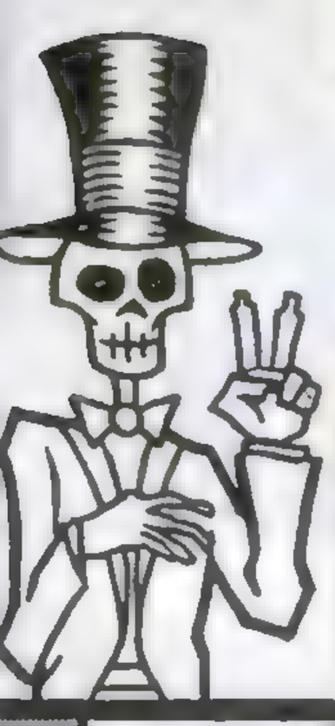
1. SANDMAN (DC/Vertigo)
2. Sin City (Dark Horse)
3. Aquaman (DC)
4. Incredible Hulk (Marvel)
5. X-Men (Marvel)
6. Spectre (DC)
7. Preacher (DC/Vertigo)
8. Spawn (Image)
9. Heliblazer (DC/Vertigo)
10. Starman (DC)

DIBUJANTE ARGENTINO

1. QUIQUE ALCATENA (Esquizóopolis/Superman)
2. Leonardo Manco (varios proyectos en Marvel)
3. Carlos Meglia (Irish Coffee/Livevil)
4. Los Cazadores (Lucas, Ramírez y Cascioli)
5. Enrique Breccia (trabajos para Italia)
6. Cacho Mandrafina (Los Fratelli Centobuccini)
7. Juan Zanotto (Horizontes Perdidos)
8. Ariel Olivetti (Lobo/Jaguar God)
9. Horacio Altuna (El Nene Montanaro)
10. Eduardo Risso (Aliens)

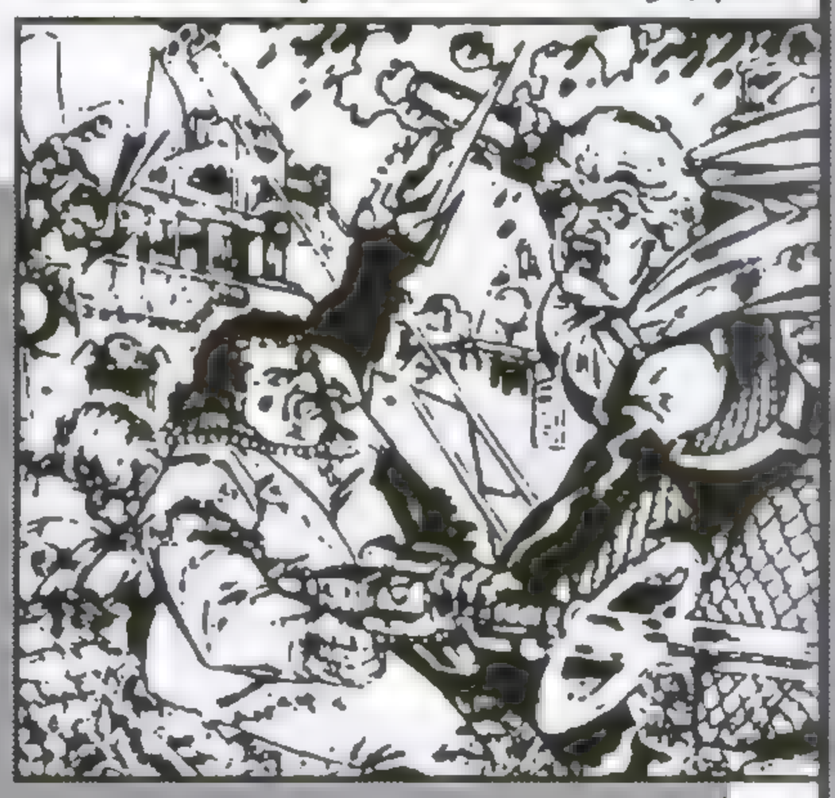
LA FIAMBRERIA

En esta nueva mini-sección presentaremos pequeñas reseñas de algunas revistas que ya no existen, es decir, fiambres del mundo editorial. Empezamos con dos cadáveres de lujo.



Titulo: SUICIDE SQUAD.
Editorial: DC Comics.

La Posta: El gobierno norteamericano, para poder inmiscuirse en asuntos demasiado suicios sin arriesgarse a consecuencias funestas, crea una organización que utiliza superseres supuestamente independientes para que realicen misiones. La mayoría de los agentes son villanos presos, a los que se les ofrece el indulto a cambio de realizar la misión y mantener el secreto. El problema es regresar vivo de las misiones.
Principales Protagonistas: Amanda Waller, Rick Flagg, Bronze Tiger, Nightshade, Captain Boomerang, Deadshot, Nemesis, Vixen, Count Vertigo, Shade the Changing Man, Poison Ivy y otros.
Primer Número: Mayo 1987.
Ultimo Número: El 66, de Junio 1992.
Principales Autores: Su guionista de toda la serie, John Ostrander, los dibujantes Luke McDonnell, John K. Snyder y Geof Isherwood y el entintador Karl Kesel.
Los Numeritos: El cross-over de War of the Gods (nº58).
Los Numerazos: Todos, en particular, la misión en Rusia (nºs 5-7), el fin de Rick Flagg (nº26), la saga en Apokolips (nºs 33-36), la misión contra Kobra (nºs 45-47) y los Personal Files (nºs 8, 19 y 31).
Las Tapas: Sobresalen las de Jerry Bingham, las de Karl Kesel, la nº1 de Howard Chaykin, la 38 de Kevin Maguire y la 49 de Brian Bolland.
Donde Hubo Fuego: Mientras la revista iba por su tercer año, salió la mini-serie de 4 partes de Deadshot. Tras el cierre, Amanda formó nuevos grupos en las páginas de Eclipso, Justice League Task Force y Superboy. Tras irse del Squad, Shade tuvo su propia serie, aunque la onda Vertigo hizo que ni se acordara de su paso por esta revista. En The Spectre, Ostrander sigue la historia del cura del Squad, el Padre Craemer. Oracle hace algo muy parecido a su propio Squad, en Oracle/ Black Canary: Birds of Prey.
Debuts y Despedidas: Primeras Apariciones de: el Jihad (nº1), Duchess (Lashina) y Father Craemer (nº10), Barbara Gordon como Oracle (nº23), el Hayoth (nº45) y los Red Shadows (nº54). Muertes de: Mindboggler (nº2), Thinker, Psi, Mr.104 y Weasel (Special Doom Patrol/Suicide Squad 1), Shrike (nº25), Rick Flagg (nº26), Mayflower, Sparkler y Abraham Carlyle (nº27), Silent Mayority y Lady Liberty (nº30) (estos últimos, todos miembros de la Force of July), Ravan (nº47), el Writer y Enforcer (nº58).
Crossovers Importantes: Número 3 (epílogo no oficial de Legends), nº9 (crossover con Millenium 4, Detective Comics 582, Spectre 10, Captain Atom 11), nº13 (crossover con Justice League International 13), nº23 (crossover no oficial de Invasion!), nºs 27-30 (crossovers de The Janus Directive con Checkmate 15-18, Manhunter 14, Firestorm 86 y Captain Atom 30) y nº58 (crossover de War of the Gods).
Forense: Diego Accorsi.



© DC Comics

Titulo: METAL HURLANT
Editorial: Eurocomic.

La Posta: Versión española de la prestigiosa revista francesa, llena de historietas procedentes de este último país, complementadas con notas y secciones de actualidad muy copadas.
Primer Número: Abril 1981.
Ultimo Número: El 47, de Diciembre 1986.
Principales Autores: Moebius, Jodorowsky, Gillon, Margerin, Voss, Claveloux, Gal, Schuiten, Druillet, Loustal, Tramber y Jano, Arno, Caza, Sire, Imbert y Gauckler, Clerc, Chaland, Eberoni, Dodo y Ben Radis, Bilal, Masse, Cornillon, Benoit, Montellier, Caro, Ferrandez, Beb Deum, Fromental y Floch, Clement y algunos otros.
Los Numeritos: La revista solía tener pocos altibajos. Si tengo que elegir un número evidentemente más flojo que el resto, opto por el último.
Los Numerazos: Un número muy loco y muy representativo de lo mejor de Metal es el 28, que tiene 16 historietas de las cuales una sóla viene empezada y continúa. Otro número particularmente grosso es el 5, donde se publica Catástrofe en Stalingrado, un experimento parecido al Comic de Nunca Acabar donde participaron 28 dibujantes. De todos modos, el nivel es generalmente muy bueno.
Las Tapas: Hay bochas de tapas brillantes. Me quedo con las de Caza (nºs 8,14), Bilal (nº10), Moebius (nºs 11,23,34), Frazetta (nº16), Clerc (nº27,36), Chaland (nº21), Beb Deum (nº35), Sire (nº38), Cadelo (nº42), Ana Juan (nº45) y Gauckler (nº46).
Donde Hubo Fuego: Metal no tuvo secuela alguna, pero una vez cancelada esta revista, varios de los autores pasaron a Cairo y otros simplemente desaparecieron. En cuanto a las series, Alef Thau y la saga del Incal continuaron en forma de álbumes.
Debuts y Despedidas: La Metal española nos mostró los primeros trabajos de toda una generación de artistas franceses y de unos pocos españoles. En cuanto a los personajes, aquí se presentaron John Difool y el Metabarón, el Kebra (Keubla, en francés), Lucky (Lucien, en francés), Freddy Lombard, Alef Thau y unos pocos más que sobrevivieron a la cancelación de la revista. También aquí se publicó Sobre la Estrella, de Moebius, puntapié inicial de la saga de Edena que continúa hasta hoy. Despedidas, ninguna en particular.
Crossovers Importantes: Felizmente, las revistas de antología no tenían crossovers.
Forense: Andrés Accorsi.

© Alcatena

MEJOR ARTISTA INTEGRAL

1. FRANK MILLER (Sin City)
2. John Byrne (Wonder Woman/J.Kirby's Fourth World)
3. Mike Mignola (Hellboy)
4. Keith Giffen (varios guiones)
5. Erik Larsen (Savage Dragon)
6. Jeff Smith (Bone)
7. George Pérez (tintas en Teen Titans)
8. Peter Bagge (Hate)
9. Michael Allred (Madman & Superman)
10. Matt Wagner (Grendel)

© Frank Miller

ANARKOMIX

EL ORACULO

Como ya es costumbre, el omnisciente manantial de la sabiduría derrocha conocimientos y certidumbres para acallar el clamor de quienes lo consultan. He aquí algunos de ellos.

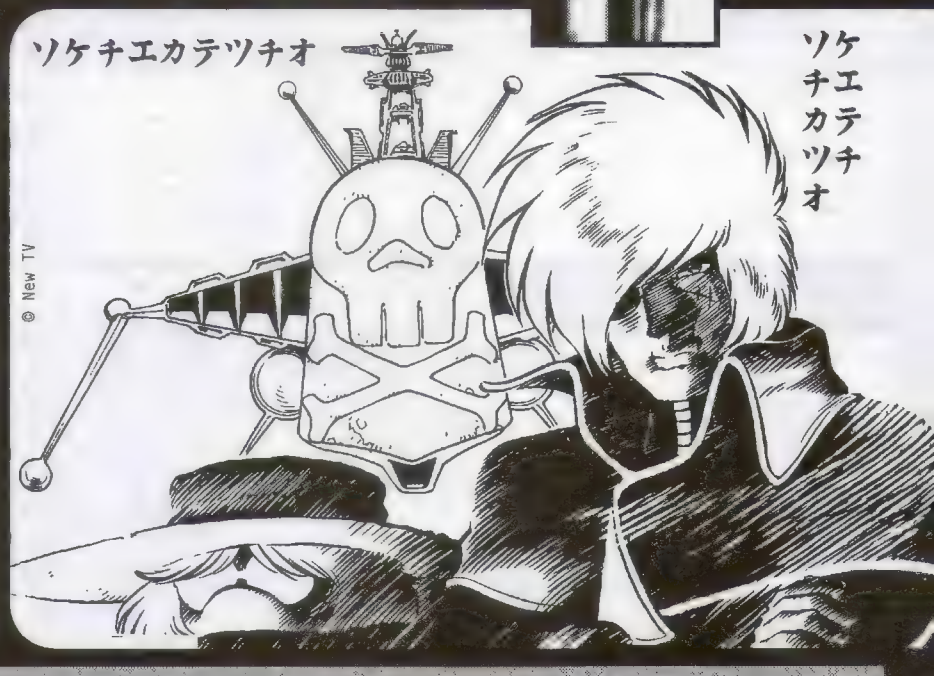
Fernando Rodríguez pregunta: ❶ ¿Qué me recomiendan de Bisley, Wrightson y McFarlane? ❷ ¿Existe algún club de fans de Cazador?

Respuestas: ❶ De Bisley, sin duda Slaine. De Wrightson, Freak Show, Creepshow o Swamp Thing. De McFarlane, toda su época en Infinity Inc. y en Hulk. ❷ No.

Patán pregunta: ¿Dónde puedo conseguir material (de ser posible impreso) sobre el Capitán Raimar?

Respuesta: En EEUU se ha editado bastante material de este personaje al que los yankis llaman Captain Harlock. Pedí a las comiquerías que te lo consigan.

Respuestas: ❶ En el Nº44, Noviembre de 1987. ❷ Dudo que Kole esté aceptada como parte de la continuidad post-Crisis. ❸ En la continuidad post-Crisis de Superman, Lori no murió luchando con los shadow demons. La supuesta muerte de Lori que Clark y Ronal lloran en Superman nº12 resulta ser una mentira del propio Ronal, tal como se revela en Adventures of Superman nº532. ❹ Al menos por ahora, ni cambió el origen de Supergirl ni se refutó la existencia del Pocket Universe. ❺ Eso está profusamente explicado en New Titans Annual 11 (1995).



Pablo Alonso pregunta: ❶ ¿Por qué la sección de citas de autores se llama "Q"?. ❷ Tengo un toco de prestiges guardados en la biblioteca como cualquier libro común. Los tengo sin bolsas y les entra polvo por arriba. ¿Los dejo como están o los pongo en las bolsas que me dan en las comiquerías?.

Respuestas: ❶ Porque en inglés, "Citas" se dice "Quotes". De todos modos, la colección de citas ni es una sección, ni tiene nombre. ❷ A la bolsita, sin pensarlo dos veces!

Gabriel Reynoso pregunta: ¿Qué son los Grendel?

Respuesta: Es un concepto muy complejo, que además ha ido cambiando con el tiempo. Te recomiendo que leas Grendel Cycle, donde tus dudas serán aclaradas.

Diego Galli pregunta: ❶ ¿En qué número de Infinity Inc. muere Silver Scarab? Por favor, díganme la fecha. ❷ ¿Cómo sería el origen post-Crisis de Kole?. ❸ ¿Cómo sobrevivió Lori Lemaris al ataque de los Shadow Demons? ¿En qué número de Superman se explica?. ❹ Después de Zero Hour, ¿cambió el origen de Supergirl? ¿Existió o no el Pocket Universe?. ❺ ¿Cómo fue que de todos los Team Titans sólo Terra y Mirage sobrevivieron a Zero Hour?

Martín Casanova pregunta: ¿Cómo murió Green Arrow?

Respuesta: Oliver Queen iba a bordo de un avión de un grupo terrorista, que iba a caer sobre Metropolis con explosivos suficientes para destruirla. Sin embargo, Superman hizo estallar al avión antes de que se acercara a la ciudad. Para más detalles, ver Green Arrow nºs 100 y 101. De todos modos, mis poderes precognitivos dicen que Ollie no murió y eventualmente reaparecerá.

Gabriel Peralta pregunta: ❶ ¿Qué están haciendo actualmente Frank Miller y Mike Mignola?. ❷ ¿Qué pasó con Mauro que ahora sólo dibuja las tapas de Cazador? ¿Se peleó con el resto del equipo o está metido en algún otro proyecto?

Respuestas: ❶ Miller sigue escribiendo nuevas sagas de Martha Washington y cada tanto escribe y dibuja Sin City. Mignola hace muchísimas portadas y, cada tanto, nuevas historias de Hellboy. ❷ No se peleó con nadie ni tiene otros proyectos. Simplemente está dibujando menos que antes.

POR ESO ANDA POR AHÍ AYUDANDO A LA GENTE QUE SUFRE.
ME CONTARON MUCHAS COSAS DISTINTAS.
UN PIBE CONOCE A UNO QUE LE DIJERON QUE MATÓ A UN FLACO AMIGO DE ÉL...Y QUE ES MALO COMO EL DIABLO
PERO MI PRIMA ME CONTÓ QUE ÉL LA SALVÓ DE UN GORDO VIOLETA

ANIMAL Comics
PRESENTA:
EXISTE.
VIVE EN LA VILLA.
ES GRANDOTE, COMO DE DOS METROS, CON UNA CARA RARA Y OREJAS LARGAS.
DICEN QUE ES UN MOSTRO, O UN ANIMAL.
YO CREO QUE ES UN HOMBRE.
UN HOMBRE QUE SUFRIÓ MUCHO.

YO CREO QUE SUFRIÓ POR CULPA DE LA YUTA, Y POR ESO SE CALIENTA CON LOS RATIS.
MÁS QUE NADA CUANDO ELLOS LE DAN MASA A LA GENTE.
PARECE QUE MATÓ A UNOS CUANTOS
POR ESO DICEN QUE ES UN MOSTRO O UN ANIMAL.
POR ESO Y PORQUE ES GRANDOTE, COMO DE DOS METROS, CON UNA CARA RARA Y OREJAS LARGAS.
YO CREO QUE ES UN HOMBRE
VIVE EN LA VILLA
EXISTE

YO LO VÍ.
AWWA
URBANO
¡Pedílo en Kioscos y Comiquerías!